
严禁一切商业交易
睡神扫描
微信：shuishen
Nisekoi
ANIME NEW TYPE

感谢名单

佛爷
敖厂长
黄河
曹越
黄健
海星
骑士
王修泽
梦楠
青蛙河边跳
柴可
姚晓岚

永久保存版
2000
1—4辑
丛书
32BIT GAME

fxxkin_日日野



大墙读本（三）

三栖人

非卖品

电子游戏软件杂志社

《电子游戏软件》

大墙读本系列之三

——三栖人

目录

没完没了七龙珠……2
永远的机动战士 GUNDAM……8
恋爱与闹剧 福星与乱马……14
游戏的逆袭……20
集结！漫画游戏……25
告白·青少年流行文化……32
且把金针度与人……39
鸟山明的另一个世界……44
活跃！漆原智志……48
日本著名漫、动、插画家……54
新宿车站的留言板上写着“XYZ”……60

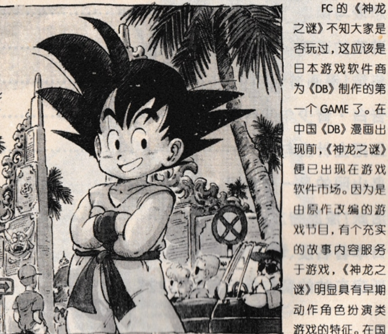


没完没了 七龙珠

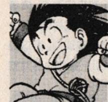
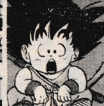
一股《龙珠》之风，由东向西，席卷整个中国大陆，竞相连载。而大风之前早已有踏过的遗迹，却无人知晓？面对来势愈来愈猛的热潮，道声：没完没了的《七龙珠》。

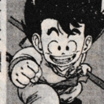
鸟山明绘制的《DRAGON BALL》至今为止在周刊少年《JUMP》上连载已近五百回，历时长达十年。想象一下，《DB》第一回连载时，现在二十岁的青年那时只有小学两年级。

早期的《DB》踏袭《天才博士＆机器娃娃》（又名阿拉蕾）的喜趣路线，受到许多少年读者的喜爱，漫画单行本多次突破集英社的最高记录。借着《DB》的热潮，东映动画在漫画出版两年后推出《DB》的三部剧场版（指在电影院公映的动画版本）。在影片中，主人公动感十足地出现在观众面前，再度轰动日本。《DB》的足迹早已踏上了中国大陆。



FC的《神龙之谜》不知大家是否玩过，这应该是日本游戏软件商为《DB》制作的第一个GAME了。在中国《DB》漫画出现前，《神龙之谜》便已出现在游戏软件市场。因为是由原作改编的游戏节目，有个充实的故事内容服务于游戏，《神龙之谜》明显具有早期动作角色扮演类游戏的特征。在国



内市场上，由于没有相对应的漫画存在，这个游戏没有引起太多人的注意，销售量远远不如《赤色要塞》等游戏。而那些魂斗罗高手们看见自己操作的悟空被兔子团首领变成胡萝卜时，他们的下巴就快把脚下的地板给砸穿了。笔者也曾经因为寻找不到黑绸军的吸血鬼的弱点而大骂“天杀的”。现在一想，只要看过那段故事情节的玩友，即使不懂日文，也可轻松过了那个以往使玩友们挤尽脑汁的“难关”。

漫画《DB》中的人物随着漫画连载的时变推移，在年龄上也呈现相应的变化，这种安排方式在日本漫画中也十分罕见。试想一下，自己幼年看的漫画主角直至我们青年时仍旧保持原样，“啊！自己长大了，成年了！老了！！不中用了！？”而悟空却随着同龄的读者一起长大，甚至结婚有了孩子。于是，青年们喜爱悟空，少年们喜爱悟饭，他们与我们一同成长，我想这是《DB》拥有广大读者的一个原因吧。

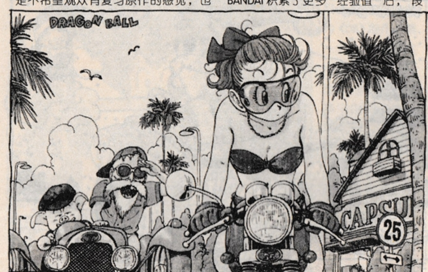
随着《DB》的连载，东映不断推出新的剧场版，OVA（家用动画影带）、TV版的动画。但在制作时，东映却未将原件照搬不误，在秉承集英社少年JUMP



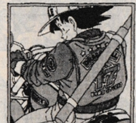
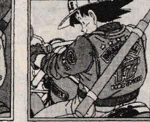


的“友情、努力、胜利”三大主线的前题下，将剧情作了改动(其实在早先推出的三部剧场版中早有这种迹象)。为了强调与原作的的区别，在“BALL”后加了英文字母“Z”成为《DBZ》(Z也表示最后，究极等含义)。东映这样做的目的是不希望观众有复习原作的感觉，也是观众们多数来自读者，读者们都不希望再度成为读者，今次的目的是要做观众。而这有意的举动，却无意地为游戏软件制作拓宽了道路。

FC上已推出了好几部《DBZ》，由著名媒体商BANDAI制作差不多都是RPG游戏了。起初内容上还比较忠实于原作，随着动画《Z》队伍的不断庞大，《DBZ》完全有能力自己策划新的内容。除了保持原来的人物间的关系，内容上与原作完全没有了关系，许多漫画中没有角色出现于屏幕上。可能由于游戏画面也是动画形式，BANDAI似乎感到由动画制作游戏比漫画方便得多，于是，游戏的内容向动画靠拢，一段时间内，游戏内容与动画相一致。而当BANDAI积累了更多“经验值”后，“段

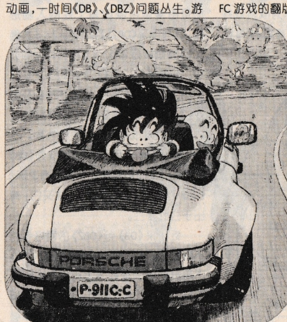


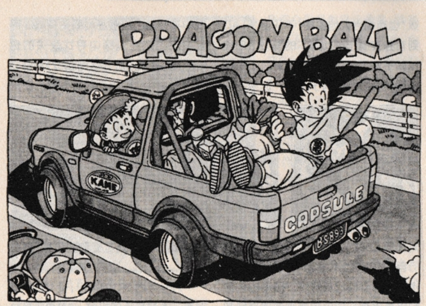
数”也有相当大地提高，不久便“升职”到有独立制作游戏剧本的能力。自然也就不满足于做东映的跟班，于是就出现了内容既不同于漫画，亦与动画


无关的《DBZ外传》。对于这样的游戏节目，即使是当过读者与观众的玩友，也不会感到缺乏新鲜感。日本的玩家们兴高采烈，中国的漫画游戏市场却一度混乱。由于只有漫画与游戏一并推出，少了《DB》向《Z》发展的环节——动画，一时间《DB》、《DBZ》问题丛生。游戏中某些角色使漫画类晕头转向，而玩友亦无法在漫画中寻找攻关的窍门。幸而一家出版社译制《DBZ》动画式漫画（指将动画画面拍摄下来而安排成的漫画形式）这才使《Z》“危机”稍有平息。

九一年后SFC的推出，使《DBZ》游戏有了大显身手的机会。BANDAI很快推出了《超赛亚人传说》，可惜除了画面质量有所提高，其它方面，差不多是FC游戏的翻版，使玩腻味了原来作战方式的玩友大失所望。　BANDAI也有所察觉，沉默了一段时期后，又推出了《DBZ》的游戏。这次游戏类型来了个180度大转弯，又回到了对战游戏的行列，并且采用了新的作战系统；宽阔的作战场地(最大达16个画面)，华丽的战斗场面，使《超武斗传》一连推出2部都受到了好评(第一部亦获得了动作游





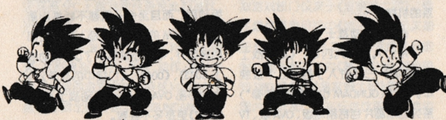
戏部门第三名)。而最近又推出了第三部。除了 SFC,BANDAI 为 MD 也制作了相同类型的游戏对战版《DBZ》,几欲与动画画面并驾齐驱。虽然对战游戏并不象 RPG 游戏有一个完整的故事内容,仅角色来看,以上的几个游戏也呈现出向动画发展的特征。

然而,游戏也好,动画也好,改编也好,自创也好,其真正吸引大家的,却是由漫画所原创有个性的人物形象。这可由玩《DBZ》游戏的玩友多数是《DB》漫画爱好者这点上得到有力的证明。故断然曰:《DB》乃《DBZ》之基石也。”不过,孤掌难鸣,如不是动画及游戏为漫画《DB》所造成的立体化效应,估计《DB》难成现在如此大的气候。不是吗,许多玩友因玩《DBZ》而成为《DB》的漫画迷,而且漫画后期的衰退之际,《DBZ》游戏却越作越精采,故又曰:青出于兰胜于兰。

近年来《DB》与《DBZ》的爱好者们不断增多,漫画书亭,游戏机房,无处不见其两者的身姿,大有压倒其它漫画与游戏的势头。然而,漫画《DB》情节一拖再拖,设定上亦出现若干牵强



之处,若用以往表示战斗力的数值来看现在的人物,那数据该是天文数字了。难怪有的读者说:“几年后,该有超 n 次方的赛亚人”。而且不知是因为作者过于繁忙或者其它的什么原因,漫画制作水平亦在不断下降,因而失去许多读者的支持,而故事似乎也难自圆其说了。动画视听率亦受到影响。九二年后便连连后退,败给后来居上的乱马 1/2 等作。与此截然相反的,游戏却一个比一个出色,显出空前旺盛的实力。尽管如此,漫画《DB》依然有其本身的特色,否则又怎能引起读者这般注意力?至于鸟山明先生究竟该怎样为《DB》加上句号,只怕不到那时候,没有人说得出这个答案,而游戏也……



附录　所有《DB》题材的游戏节目一览

机种	名称	机种	名称
FC	龙珠一神龙之谜(1986)	SFC	龙珠 Z—超赛亚传说(1992)
FC	龙珠Ⅱ—大魔王复活(1988)	SFC	龙珠 Z 超武斗传(1993)
FC	龙珠Ⅲ—悟空传(1989)	SFC	龙珠 Z 超武斗传 2(1993)
FC	龙珠 Z—强袭!赛亚人(1990)	SFC	龙珠 Z 超武斗传 3(1994)
FC	龙珠 Z Ⅱ—激神！弗利萨(1990)	SFC	龙珠 Z—超悟空传突激篇(1995)
FC	龙珠 Z Ⅲ—烈杀人造人(1992)	SFC	龙珠 Z—超悟空传觉醒篇(1995)
FC	龙珠 Z Ⅳ—天下一武道会(1993)	GB	龙珠 Z—悟空飞翔传(1994)
FC	龙珠 Z 外传—赛亚人绝灭计划(1993)	GB	龙珠 Z—悟空激斗篇(1994)
SS	龙珠 Z—真武斗传(1995)	MD	龙珠 Z 武勇烈传(1993)
SS	龙珠 Z—伟大的龙珠传说(1996)	PD	龙珠 Z 真塞亚人绝灭计划地球篇(1994)
PS	龙珠 Z—终级战斗(1995)	PD	龙珠 Z 真塞亚人绝灭计划宇宙篇(1994)
PS	龙珠 Z—伟大的龙珠传说(1996)	PC—E	龙珠 Z—伟大的战士 孙悟空传说(1994)
PS	龙珠—最终较量(1997)	IBM—PC	龙珠 Z(1990)/龙珠 Z(1992)



永远的机动战士 GUNDAM

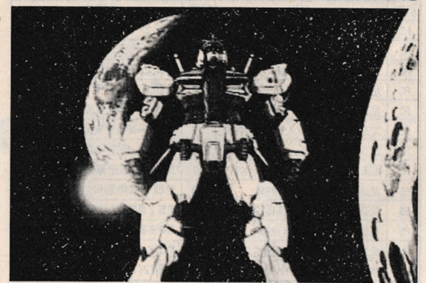
，处在这个时代的青少年一定都非常熟悉美国科幻动画片《变形金刚》，它以那多姿多彩的机械人形象，几度领导中国动画、玩具、游戏的热潮。然而，作为漫画、动画、电玩大国的日本，占领市场却不是这些来自人类未知星系的机械人……

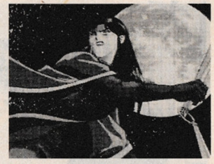
永远的机动战士

从七九年至九四年，《机动战士 GUNDAM》已经进入了第十五个放映年。高达(GUNDAM 也有译作"刚弹")系列的动画片包括剧场版、OVA 版、TV 版共计制作了百集以上，而有关于高达的游戏软件也多达近二十个。漫画 GUNDAM 稍为逊色，但亦有重要地位。

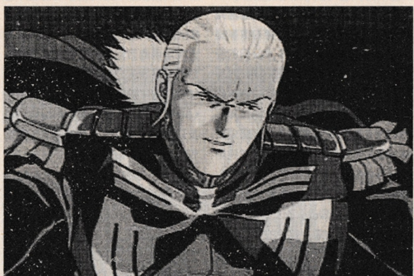
这部以爱情、友情与战争为题材的故事，在国内了解的人并不多，而在日本早已家喻户晓。由于早在七九年便推出了《机动战士 GUNDAM》的剧场版动画，而且至今一直都不断推出新的 GUNDAM 的故事。动画上除了五部剧场版外，中间还曾制作了以《机动战士 0083》、《0080》、《口袋中的战争》为主的多部 OVA，TV 版《机动战士 GUNDAMZ》更是多不胜数。

GUNDAM 成为游戏软件比其它漫、动画更具有优越性。早期的故事由最初 0079 年的《一年战争》发展到《F91》的 0123 年，这之间主人公多次更换，角色众多。为作战开发的 MS(新型机动兵器蒙比尔组合，即 GUNDAM 及其它的作战机械人)更是不计其数。丰富的内容、角色、机械人，不仅给观众耳目一新的感觉，同时也为游戏软件打下了稳固的基石。GUNDAM 推出后不久，仅电影票房收入创造了三十亿记录。至今为止，以 GUNDAM 为题材的游戏出现在各种业务、家庭用游戏软件中，尤其是 SFC 上游戏软件更是此起彼伏，兴盛不衰。





游戏类型亦是五花八门，角色扮演、战略模拟、射击、格斗、动作，甚至连运动类型的游戏《SD 躲避球》中也有 Q 版机动战士的身影。为 GUNDAM 制作游戏软件的众多软件商中，无论是数量及游戏精彩程度，帕布雷斯特(BANPRESTO)都有出色表现。其制作的《第三次超级机械人大战》获得近年游戏软件最优秀音乐奖的第五位，在模拟游戏部门仅次于《皇家骑士团》。而在最优秀节目奖中《第三次》的名次却在《皇家骑士团》之上，真是很复杂的呢。而笔者却认为《第三次》比起稍带有 RPG 色彩的《皇家骑士团》更适合于国内的玩友，不知玩过这两个游戏的朋友看法是否相同。BANDAI 是《机动





战士 GUNDAM》OVA 版动画及手辨模型的制作商，参与 GUNDAM 各种媒体的制作，BANDAI 推出的游戏软件的水准自然一流。YUTAKA 亦不容忽视，制作了不少的 RPG、SLG 游戏。

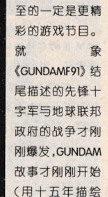
《机动战士》高达，并不是整篇充满战斗的故事，繁多的人物为故事提供了复杂的人际关系。主人公们的经历时而使人兴奋不已、感动流涕，时而却将人带入沉思的深谷，被迫卷入战争：敌人竟是以往的朋友，作为正义一方的地球联邦政府腐败无能，渴求新体制的反联邦政府武装被野心家利用……可以说，人物之间的友情、爱情，才是高达故事的真髓。而高大勇猛的战斗机械人，激烈战斗画面，更多被用于观众的视觉效果及娱乐的要求。所以，多数高达游戏中仅有 Q 版化的战斗 MS 露面游戏赐于战斗 MS 活力。这些大眼睛，愣头愣脑的 Q 版 MS 建立了自己的形象与性格，受到更多青少年玩友的喜爱，亦满足了娱乐需要。于是，SD 快打、SD 圆桌骑士、SD 躲避球纷纷登场，游戏内容也独树一帜，基本与原作无关。在这支浩浩荡荡的 SD 大军中，忠实于原作，即有 MS 登场亦不令人物角色的节目自然成为漫画、动画、游戏爱好者的宠物。比较流行的有前面提到的《第三次》及 BANDAI 制作的《机动战士 F91》，想了解 GUNDAM 的玩友可以尝试一下或许会有意想不到的收获。

由于国内玩友们对《机动战士 GUNDAM》陌生，在游戏时使难度增加，并且制造出许多“悲剧性”情节，这并不是危言耸听。《机动战士 F91》——在先锋十字军进攻宇宙殖民地菲罗荻亚Ⅳ时，综合学院工科学生薛比（也译作



“罗惊鸿”）与女友赛斯莉（也译作“范灵雨”）失散。为了保护难民船上的亲友，薛比被迫坐进联邦军最新研制的 MS 高达 F91 驾驶舱。然而，作战中他却发现坐在敌军 MS 中的竟是他日思夜想的女友赛斯莉……与此相同情节也被安排在《第三次》的游戏过程中。游戏给玩家一次作编剧导演的机会，而笔者见一不知情的玩友竟指定薛比去击毁赛斯莉驾驶的比基娜（作战用 MS）。实在太惨，这岂不让原作的导演们哭笑不得吗？其实只需将薛比（**シーシクブ**）驾驶的 F91 靠近赛斯莉（**セシリー**）的比基娜（**ビギナ**）指令栏便多一“说得”，使用后赛斯莉便加入已方部队。多一得力干将少一劲敌，难度自然下降，而不知真像的玩友却很难作出这样一举两得的决策，不仅为自己游戏增加困难更害惨了这对情人。整个游戏中还有许多类似的情况的发生，这些都是由原作剧情所影响，只要作得当，便能使敌人成为战友或停止对已方的攻击。笔者在这儿虽无法将剧情一一告诉大家（实在也是了解不多），但请在玩这个游戏的朋友注意开战前敌已方人员的对话。若敌方有时常通话，长相类同或并不太凶恶，采取消极作战态度的人员亦可尝试说服，时常会有意外收获，而聪明的玩友亦能略知主人公之间的关系。

机动战士 GUNDAM 故事与游戏的话题实在太多，由于篇幅限制不能一一向读者介绍，而把更多的留给读者们自己去体会，探讨。故事到《F91》这儿暂告段落，但高达并没有告别观众，高达的游戏亦在一部部推出。动画制作阵容由原来的安彦良及大河原邦男开始，与以后加入的北爪宏幸、美树本晴彦、河森正治、高田裕三等已多达几十位，这么多漫画、动画家联手创作在日本动画史上亦很少见。游戏软件制作阵容也异常庞大。相信 GUNDAM 的开拓者并不会就此了断，现在故事中的主人公后代一定会为我们展示更新的



未来，而接踵而至的一定是更精彩的游戏节目。就象《GUNDAMF91》结尾描述的先锋十字军与地球联邦政府的战争才刚刚爆发，GUNDAM 故事才刚刚开始（用十五年描绘



了个“开始”？）

随着国内漫画事业的发展与游戏的普及，笔者现在的了解水平迟早会沦为无知的地步。那时大家都知晓高达的故事，而游戏时亦会有完全不同的感受。相信你一定会说：机动战士GUNDAM，永远精彩的游戏，永远继续的故事。

动画

81年3月14日　机动战士GUNDAM 设定，安彦良和制作：松竹系

81年7月11日　机动战士GUNDAM Ⅱ 设定，安彦良和制作：松竹系

82年3月13日　机动战士GUNDAM Ⅲめぐりめい宇宙篇　设定：富野喜辛　制作：松竹系

88年3月12日　机动战士GUNDAM 逆袭のシャア（夏亚）设定：北爪宏幸　制作：松竹系

91年3月16日　机动战士GUNDAM F91 设定：安彦良和　制作：松竹系

OVA：

机动战士GUNDAM0080 口袋中的战争系列　美树本晴彦　发售商：BANDAI

VOL Ⅰ：战场まで何マイル？ 88年3月25日　美树本晴彦　发售商：BANDAI

VOL Ⅱ：茶色的瞳に映るもの　88年4月25日　美树本晴彦　发售商：BANDAI

VOL Ⅲ：虹の果てには？ 88年5月25日　美树本晴彦　发售商：BANDAI

VOL Ⅳ：河を渡つて拉の中　88年6月25日　美树本晴彦　发售商：BANDAI

END：

VOL Ⅵ：ホケットの中の战争　88年8月25日　美树本晴彦　发售商：BANDAI

机动战士GUNDAM 0083 STARDUST-MEMORY系列　河森正治　制作：**サンライズ**

VOL Ⅰ：GUNDAM强奇终**わりなも**追击　91年5月23日　发售商：BANDAI 制作：**サンライズ**

VOL Ⅱ：出击**アルビオソ**　91年6月27日　发售商：BANDAI　制作：**サンライズ**

VOL Ⅲ：热砂の攻防战　91年8月22日　发售商：BANDAI　制作：**サンライズ**

VOL Ⅳ：**ガンダム**（GUNDAM）星**の**空人　91年9月26日　发售商：BANDAI　制作：**サンライズ**

VOL Ⅴ：**フオンブラウンの**战士　91年10月24日　发售商：BANDAI 制作：**サンライズ**

VOL Ⅵ：苍く辉く炎で　91年12月1日　发售商：BANDAI 制作：**サンライズ**

0083系列OVA共十二部，资料有限，无法全部查正

TV：1985始　机动战士 Z GUNDAM 系列　制作：日本**サンライズ**

1986始　机动战士 ZZ GUNDAM 系列　制作：：日本**サンライズ**

参与设计：今川泰宏　安彦安和　大河原邦男　北爪宏幸　小林利充　美树本晴彦　高田裕仁　藤田一巳　永野获（都是有名动画、漫画家）

漫画：最初的原作是小说形式

漫画机动战士GUNDAM在剧场版OVA、TV动画前后相应推出

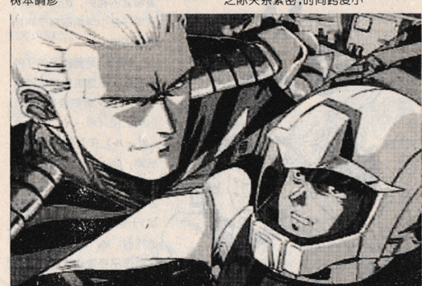
原作：矢立肇　富野喜幸　富野由悠季等　漫画：井上大助等

由于漫画制作人员并非一些著名漫画家，制作水平不太理想，销售量竟比不上BANDAI制作的GUNDAM手辨模型，所以动画、模型、游戏是GUNDAM三大支柱。

机械人游戏形象采用剧场版的F91及V GUNDAM（逆袭的夏亚）

人物造型代表：最初出场的**アムロ**（阿姆罗）　**シヤア**（夏亚与**アムロ**对抗）

除GUNDAM　F91以外的名作人物之际关系紧密，时间跨度小





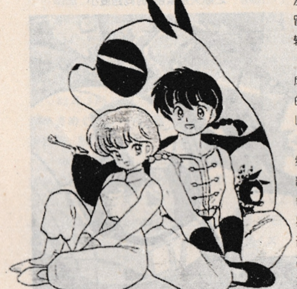
恋爱与闹剧 福星与乱马

大男人被泼了凉水竟变成了小猪！那么男孩变女孩也应不足为奇了。倘若青海省真有“溺泉乡”，不知读者您的第二个自我会是什么？地球出现了长角的外星美女！是人？是鬼？花心大少亦担当保卫地球的使命，这一切的一切都是：

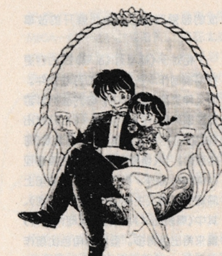
□恋爱与闹剧　福星和乱马

说起今天的高桥留美子，已是一个非凡的漫画家了。她的三大代表作《福星小子》(也译成《五路福星》与《山T女福星》)，《相聚一刻》(也译成《一刻公寓》)与《乱马1/2》(也译成《七笑拳》)在日本漫画、动画界造成的影响及其本身的魅力，决不逊于《七龙珠》与《圣斗士》等一些热门漫画，而且有渐渐超前的倾向。这三部作品被制成了各种游戏软件且《乱马》、《福星》均不止一个节目，真是相当有缘份。

《福星》被喻为80年代漫画与动画的代表作。以花心轻浮的高中生诸星当及他的(被迫)未婚妻、拉姆为中心，包括了人类、妖怪、宇宙人在内的大混乱生活，漫画《福星》惹来了大群漫画迷的拥护，因此为高桥留美子在小学馆取得了举足轻重的地位。



《福星》是高桥留美子的成名作，亦是首先制成动画的作品。TV版联映四年半，以第五部《ボーイ.ミーツ.ガール》作为剧场版的完结篇，OVA每年制作一到二部。尽管原作漫画连载早已告结束，在九一年亦推出《福星》十周年纪念用剧场版《无论何时、My Darling》。可见高桥作品受欢迎之程度。日本著名作家田中芳树(代表作漫画小说《银河英雄传》、《七都市物语》)亦用“原作与动画的幸福婚姻”作为对动画的评价。



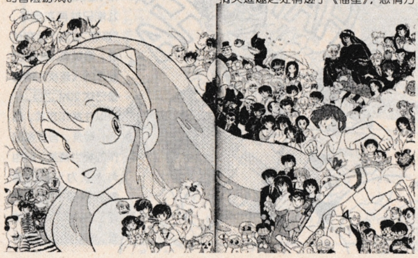
《福星小子》制作成游戏，也是真够出乎意外的。但转念一想，以闹剧、搞笑为题材的故事编成AVG游戏也未尝不可，况且EARTH为SEGA制作的这个CD游戏是一部溶入深厚感情色彩的冒险游戏。

游戏的内容虽与原作不同，但角色仍是生活在诸星当周围的少男少女们，当然也有错乱坊及龙之介之父等“变态者”出场。指令方面有看、听、触摸(让人血压升高的指令)等等。人物对白可听见《福星》动画中配音演员的声音。至于会发生什么事，不过是众多关系复杂的人物同台演出的闹剧而已，最后完场必定为拉姆获得当的心而告终。此游戏在MD新作排行榜位于第三。

在《福星》十周年纪念放映剧场《无论何时、My Darling》的同时亦推出了《乱马1/2》的第一部剧场版《中国寝昆仑大决战！破坏的激斗篇》(好长的名字)。

在这以前乱马只是在TV版上与观众见面。

其实乱马国内的读者也相当熟悉了。与高桥留美子二部代表作相比较，搞笑逗趣之处稍逊于《福星》，感情方



面的描写，亦不如《相聚一刻》来得深刻，但乱马仍具有自己的魅力而吸引了众多读者。

八九年《乱马1/2》推出了TV版动画。（九四下半年亦在卫视中文台播放），在原作的基础上，以"热斗篇"为标题，内容稍作改动，在每周的黄金时间播出。因为原作的影响，收视率不断上升。在最受欢迎人物选举中，乱马、西等角色自然也是首位。首部剧场版《中国寝昆仑大决战》于91年11月2日在银座影院首映。由于同时也上映《福星》的十周年纪念用剧场版，那天对日本的高桥迷来说，是个极重要日子，一连多场票房都保持爆满。此次故事由中国来的麒麟，来雅与乱马、西之间形成的恋爱四角形，由此展开的故事……

相对于《福星》，《乱马》的内容更容易被制作成各种类型的游戏软件。而几种类型的游戏中，唯对战格斗游戏独领风骚。在SFC及PC—E上几度出现《乱马》的格斗游戏。最初的游戏《町内激斗》与《爆裂乱斗》两篇由美塞亚（MASIYA）制作。除了原作的人物加上简短的故事（主要以表明战斗目地）、其中《爆裂乱斗》篇明显比《町内激斗》篇来得出色得多。登场的角色比前作多得多，连赌王、五寸钉光这些不入流的格斗技也有登场（其实其它也都是些古怪的格斗技）。而在前作中全体出场的九能一家在《爆裂》一篇中却消失得无影无踪，怪哉？无论如何他们总比五寸钉光这类来的"正经"。幸好在第三作《超技乱舞》篇中，九能兄妹再次登场，"修炼"之后，确有长进。鲁美克（RUMIC）制作的《超技》篇容量已达20M之巨，一改以往操作方式，画面、背景、音效都制作的相当精美，但也有人认为没有《爆裂》篇留下的印象深。与ACT不同的是，RPG游戏给玩者



更宽广的游戏空间。MEGA—CD的《白兰爱歌》、SFC的《朱猫团的秘宝》，这些RPG游戏可以让玩友见到在漫画与动画无法找到的人物与故事。而具有相同特征的AVG游戏上，也推出了PC · CD游戏《被夺的新娘》及PC9801的《乱马1/2》。AVG类的游戏可说是动画的近亲，游戏过程中不断加入动画及插图！对白亦是动画片中同样的配音演员的声音！！玩游戏便有类似看动画的感觉了（尤其是PC9801）。唯一可惜的，只是——语言不通。

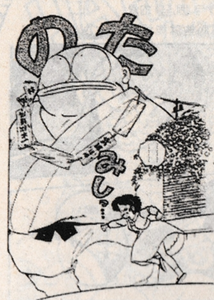
事实上，诸星当是不想放开拉姆的，乱马也只是希望与西相相对对。但是两个男孩，也实在太幼稚了，单纯到不想表白的地步……

事实上，拉姆也好，西也好，她们其实也是明白这些的，只是少女总想听到一些承诺的甜密语句……

两篇设计极相似的故事形成现在大家所熟悉的漫画、动画与游戏。事实上两篇故事还是有区别的。无论如何《福星》都是"恋爱的闹剧"而《乱马》更似"闹剧性的恋爱"。其中奥秘，《福星》与《乱马》的爱好者们细心些就能够解



开。至于游戏到底更偏重于那一边，笔者在这只是小声地说一句：“似乎是闹剧吧？”然而那些 9801 及 CD 游戏的玩友如有异议，笔者可就招架不住了。其实，个人的看法，众多的游戏，也都是有所不同而都有自己特色的，到底是骡子是马，只有玩友自己去尝试体会一下，方能知道。然而有一点是肯定的，《福星》、《乱马》无论是漫画、动画也好，游戏也好，给人的感觉总是轻松与愉快。那些经常给予乱马麻烦的敌人，更应说是他的朋友才对，这一点在《朱猫团的秘宝》中便可得到证明，然而，即使是战斗，也没有刻意地去塑造紧张的气氛。因为这样，有人写道：乱马的 RPG，单纯而有趣轻松，没有像一般传说 RPG 那样富有伟大的使命感，令人喘不过气……





其实也并非 RPG 一项，其它类型《福星》与《乱马》的游戏何尝不是这样呢？至于为什么要做这样的设计与安排，高桥留美子解释道：我的作品是隐藏了这么一个标题的：

——“想向人倾诉：人类，太好了”。

《恋爱与闹剧、福星与乱马》补充资料

漫画：《福星小子》：小学馆《少年 SUNDAY》周刊 80 年 3 月第 15 期正式连载，87 年 2 月第 8 期结束。

全篇约三百五十回，单行本 34 卷（按国内排版方式约出 65 本左右）。

81 年漫画动画化、包括 TV、OVA、剧场版《**ボーイミーツガール**》完结篇。88 年 2 月 6 日，东宝单画系制作。

《乱马 1/ 2》：小学馆《少年 SUNDAY》周刊，87 年 9 月，正式连载。目下连载中。89 年改编成动画。首部剧场版《中国寝昆仑大决战》

经典作品的始与终！

乱马首部剧场版推出！同时放映福星十周年纪念用剧场版！！

《中国寝昆仑大决战！破坏的激斗篇》始天道家忽然出现一位骑象的少女来雅。将手中拿着的卷轴掷向八宝齐，喊着：“你要负责的”！而卷轴却跌落在天道茜的手中。此次登场的，是统领坏蛋七福道神，乘着飞行宝船而来的男子麒麟。并且将茜掳去。原来，卷轴是作为麒麟未婚妻的信物。于是，乱马一行与来雅便前往中国了。茜看着对妻子死心塌地的麒麟，乱马看着长期梦想着“白马王子”的来雅，两人的心也有微妙的变化？而乱马首先要做的是面对七福道神严阵以待的楼阁！

STAFF：91 年 11 月 2 日**スタジオディーン**制作　监督：井内秀治　脚本柳川茂、山口亮太

配音：乱马：(男)山口胜平(在《圣传》中配龙王)(女)林原麻美(在《电影少女》中配天野爱)

天道茜：日高莉(在《兰宝石之谜》中配志强)麒麟：損泽兼人(在《北斗之



拳》中配力)

《无论何时 My Darling》

最终只有全宇宙最烦恼的人才能开启的神殿里，藏有究极的钟情药。而宇宙来的美少女露碧嘉，为了得到这种药，给他的青梅竹马里奥饮，便将诸星当带走。而那药，拉姆却让当喝下了。而当第一眼看到的竟是露碧嘉，于是对她专心不二了。装药的壶，亦被吃惊的拉姆打破了。月圆的夜，溅满药的草地，生下了一株月的水点草，而留下了一滴药，这便成了拉姆—露碧嘉所要争夺的东西了。

STAFF；91 年 8 月 18 日　**マッドハウス**制作

监督：山田腾久。脚本：高屋势英夫金原智子

配音：拉姆：平野文　诸星当：古川登志夫(曾在《DBZ》中配短笛。《机动警察》中配游马)

露碧嘉：松井菜樱子　里奥：古本新之辅　雪：小原乃梨了子



游戏的逆袭

自《漫画·动画与游戏》连载以来，已经介绍了好几个由漫画为原形而制作的游戏。然而，并非只有漫画、动画的游戏化，那些精彩的游戏进行漫画化、动画化也未尝不可。今次，就让我们来看看。

“逆袭”一词即是反击的意思了。但在这儿首先要声明一点，此次我们更强调的是“逆”，而并非“袭”。毕竟、游戏与漫画、动画的关系，从更多方面来说，只是朋友而无敌对的意思。

“勇者屠龙”历来都是漫画、动画与游戏的最热门话题。《罗德岛战记》(《RECORD OF LODOSS》)可谓众多题材中的一个典范了。同样是有着漫画、动画及游戏的《罗德岛战记》与其它的题材相比，却存在着一个微妙的差别。

最初的《罗德岛战记》是安田均及水野良的小说与漫画，由角川书店出版。作为“勇者屠龙”类型的故事，《罗德岛战记》采用了典型的欧洲式的设定，无论是服装品，盔甲战袍，或是怪物精灵都似欧洲中世纪的骑士故事。漫画上对各个人物及五条姿采各异的古龙的描绘，更是细致入微，尤其是女主角迪度那对长长的尖耳朵，实在是令人注目了。仅依靠着这些，便吸引了不少读者的注意。而制作商忽然发表言论说“这个作品的内容与其它的一些设定是为将来要制作游戏而服务的。”

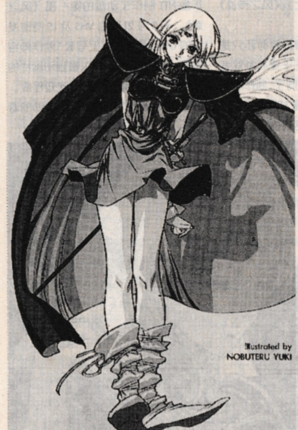
鉴于原作不断吸引更多尤其是青年读者，出版商预感到《罗德岛战记》能取得更好的成绩，于是便制作成动画，而且下了不少功夫。角色原案由制作过《机动战士 GUNDAM——逆袭的夏亚》及《机动警察 RATLABOR》的出渕裕，结城信辉担任作画总监督。故事是与众神之战后仅存的五条古龙一魔龙流星、冰龙布拉姆度、邪龙拿斯、水龙艾尔布拉、金龙米茜因受咒语，担负上了守护宝物的任务。白、卡逊、奥鲁逊、阿修拉姆都期望得到“屠龙者”称号。而想利用宝物统治世界的百古拿也注意到了这一切……《罗德岛战记》最后以十三话告终。动画制作了六部 OVA，以 LD 形式发售。从观众反应来看，《罗德岛战记》确是不负众望。

那以后，就象以往出版商预言的那样，《罗德岛战记》被制作成各种 GAME SOFT 出现在 MEGA—CD、PC—E 及 PC98 等机种上（唯独没有 SFC 的 SOFT？）。

MEGA—CD 版的《罗德岛战记》于94年5月20日推出，与原作及卡通片第七话《英雄战争》有着相同的标题，同时，它也是众多《罗德岛战记》GAME 中最为接近原作与动画的。

凭借着 200M 左右的容量，《英雄战争》将 OVA 版动画片中不少精彩的场面直接移植到了 GAME 中。玩友欣赏到的动画便是 OVA 中原有的画面了，这比起普通的 CD GAME 动画更为细致、流畅。同时也采取与动画同步录音的技术，使用 PAL 制主机的玩友也不用担心发生配音与口型不对称的现象。

游戏类型为 S·RPG。此次白与迪度所要做的，是从百古拿手中夺回“支配的王锡”及对付火龙的魔龙……几乎与原作及动画完全相一致的内容，避免了一般 RPG 内容上的缤纷零乱，给人的那种一盘散沙的感觉。对于那些对原作及动画感到陌生的玩友来说，更是一举三得了。此外，这个 GAME 在 MD 排行榜中也取得优秀的成绩。



《罗德岛战记》可谓是游戏逆袭的一个前兆了。而完全由游戏而产生的漫画、动画，在现在的日本电玩、漫画、动画市场也已很多了。

游戏漫画化大致分成了两条途径：

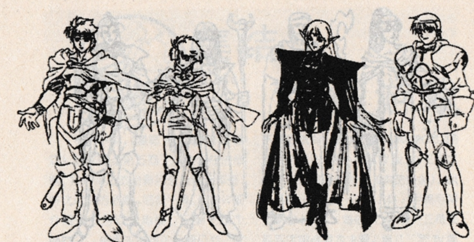
第一类是攻略漫画，《甲龙传说》便是典型的例子了。这个 RPG 游戏的漫画在国内的一些漫画杂志上已有连载，故事内容是现实世界的三池瞬和中岛三智子在不同次元的异世界——比尔卡斯特的冒险。看过漫画的读者一定注意过在画面上时常出现的 HP、攻击力、防御力及各种装备效果的数值。如果是不知道这个

RPG游戏的读者一定大感不解了。这就是完全与游戏对应的攻略漫画了，比起文字型的游戏攻略更是技高一筹了。它不仅使游戏的参考形象而又生活，同时也能体会漫画特有的乐趣。

另一种便是故事漫画了。在游戏内容上做过一步加工，安插些能突出主人公个性的题材，同时也更注重于表现技法与制作水平，给人一种更接近于普通漫画的感觉。此类的漫画，在日本电玩杂志上比较多，《伊苏Ⅳ》、《魔神转生》、《龙之战士》、《风之传说》都是这一类型的。

不管怎样，游戏漫画暂时还只是游戏的附属品，作用在于提高游戏者的兴趣。而动画化就不同了，制作动画片所需的资金，人力、物力都是相当可观的。而且动画作为游戏的另一种媒体形式，不仅要为游戏玩友所接受，更要有吸引不玩游戏的消费者注意的能力。这样才有不会亏损的可能。所以能被制作成动画的，一定是那些称得上是精典的游戏了。RPG与ACT游戏是优先权的。至于桌上类，战棋类，希望实在渺茫。近年来已制成动画片的RPG游戏有《最终幻想》、《勇者斗恶龙》，ACT游戏有《街霸》及《饿狼传说》。值得一提的是近年来一直深受好评的，而且连年获奖的《最终幻想》系列，九四年由NTT制作了动画的第一部《风之章》。于3月21日由VHS及LS同时发售的OVA，予售海报上写着“制作阵容是超一流的”。从这可以看到动画片的精彩程度也取决于游戏受欢迎程度。好的游戏制成精彩的动画，差劲的游戏不仅没“门”，连“窗”也不会有的。





戏打算出版漫画与制作动画了，可见游戏漫画与游戏亦有了相当可观的市场。漫画、动画的游戏化是爱好漫画的游戏迷所希望的，它能使漫画迷对漫画、动画有参与感，而更投入于漫画、动画的内容。游戏的漫画、动画化是爱好电玩的漫画迷所希望的。它能为游戏的进程增添乐趣，让玩友了解游戏主角的性格与特征，对于RPG游戏，更起到了“角色扮演”的作用。然而，游戏的漫画、动画化也是游戏业发展的见证与趋势。当今的游戏业也有雄厚的实力，既然漫画、动画能向游戏、手辨模型等媒体发展而形成立体化效应，那么游戏也应有向多媒体发展的能力。索尼克、马利奥的造型为许多不玩游戏的人所知便是游戏向多媒体发展的证明了。游戏将来会向更多种媒体的方向。但漫画、动画化是第一步且是最关键的一步，因为它是更多数的玩

爱漫画的游戏迷及爱游戏的漫画迷这两者之间的关系应是漫画、动画游戏化与游戏漫画、动画化关系的写照了。而开场时提到的重“逆”而轻“袭”，相信读者现在一定真正理会了。不过，笔者却开始糊涂了(执笔时为凌晨三点)，望老编不会因此扣我的稿费。最后，那残存下的几个清醒的脑细胞好不容易迸出一句“最可怜的是漫画与游戏的爱好者，他们的腰包被立体化销售榨得一干二净，笔者就是一例，最快乐的也是漫画与游戏的爱好者，他们的娱乐充实而愉快，例子吗，实在太多了……”(完全迷糊了)

游戏的逆袭　附加资料（《罗德岛战记》十三话　OVA共6部？）

第1话:《传说之序章》

第2话:《炎的出祭》

OVA Vol. Ⅰ

第3话:《黑衣的骑士》



第 4 话:《灰色魔女》
OVA Vol. Ⅱ
第 5 话:《砂漠之王》
第 6 话:《暗黑王之剑》
OVA Vol. Ⅲ
第 7 话:《英雄战争》
第 8 话:《战士之镇魂歌》
OVA Vol. Ⅳ
第 9 话:《支配之王锡》
第 10 话:《火龙山魔龙》
OVA Vol. Ⅴ
第 11 话:《魔道师野望》
第 12 话:《决战！暗黑岛》
第 13 话:《灼热的大地》
OVA Vol. Ⅵ
角川书店制作　原案：山滞裕　监督:结城信辉
《甲龙传说》参与设计
BANDAI
平野俊弘　森木靖泰　明贵美加　北崎拓（《望乡战士》作者）
贝田龙介　菊池通隆
福岛喜晴（《乱马 1/2》的作画监督）怪物设计：金物昌人



集结！漫画游戏

不知不觉，《漫画・动画・电子游戏》已连载至第五回了，按以往的惯例，打开桌边的动画目录及游戏年鉴，寻找这次的话题。掐指一算，用作详细介绍漫画游戏的篇幅，只剩下这个 PART 了，然而未讲过的标题仍有一大堆在那儿排队。无奈，只能来个馄饨饺子一锅下，这稀里糊涂的一大锅，形成了这篇。

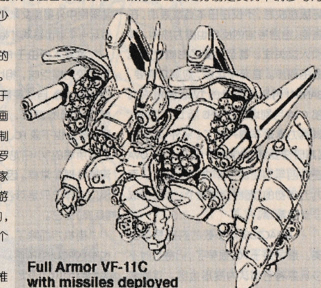
《超时空要塞 MACROSS》

射击游戏没落了！殊不知何以到此境界，但射击游戏与漫画的缘份相比之下，的确是少了一些。

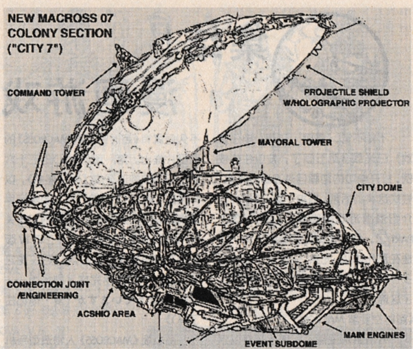
SFC《兵蜂》的漫画曾极受欢迎。《基地 88》取材于小学馆的同名漫画与动画。NAMCO 制作的动画片《沙罗曼蛇》也曾是大家熟知的射击类游戏。更值得一提的，就是这个《MACROSS》了。

鉴于小说推出后的强烈反应，不久后就有《超时空要塞 MACROSS》的动画片推出。第一部（TV 版）的三十六话在国内放映时译成《太空堡垒》，以一条辉（瑞克・卡特）、林・明美与早濑未沙（丽莎・海依斯）之间的三角关系与宇宙战争为主题。继八二年 TV 版动画在每日放送播放后，由东宝、龙之子以及小学馆联手完成了剧场版——《爱・**おぼえていますか**（爱・你记住了吗）》

剧场版《MACROSS》人物造型与机械方面的设定分别是美树本晴彦与河



Full Armor VF-11C
with missiles deployed



森正治。BANDAI 协助制作。八四年剧场版首映后，不仅在日本造成轰动，在香港、台湾等地的反应也颇为热烈。其引人之关注，甚至达到了影响社会现象的地步。直至十年后，应观众需要，BANDAI 再次将原来的 TV 版编辑成九部 OVA 与剧场版在 VHS 与 LD 上发售，其魅力真是非同一般了。另外，其续作《超时空要塞 ORGUSS》的 TV 版与 OVA 在九四年为止的十年内不断推出，而九五年初的《超时空要塞 PLUS》又形成了新的篇章。

《MACROSS》多数的游戏是射击类。最早源于 FC，很早了，记得当时不少玩家将它错认为变形金钢。驾驶变形战斗机从外星人那儿营救明美是 TV 版动画剧情的一个环节。有意思的是，动画剧中外星美女米莉雅与麦克斯也是因玩一个射击游戏才相识并结婚了。

游戏本身由于 FC 硬件的局限，确是比较枯燥乏味，相比较之下，SFC 的《MACROSS》自然要精彩得多。仍旧是横向卷轴的游戏，三种变形各有利弊。音乐也不象 FC 上那样不断重复着明美所唱的"小白龙"。此外，背景的纵深感处理非常棒。因此，它在射击游戏部门的排位只是落后于《STAR FOX》与《兵蜂》而已。

街机方面除了《MACROSS》以外，也有《ORGUSS》的游戏。《ORGUSS》采用了相当罕见的设定：飞机架次无限！！但是若取不到每关预定的分数的话，

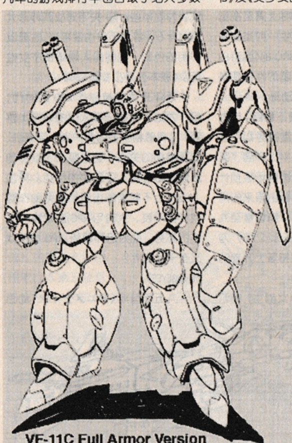
则是要 GAME OVER 的。除此之外，整屏宽的镭射在历代的射击游戏中也极为少见。若被击中的话，恐怕用"沐浴"一词来形容也不是显得过份。

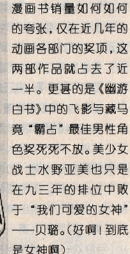
《幽游白书》&《美少女战士》

目前，漫画游戏的阵容最为强大的，则是动作游戏了。不但数目庞大，精彩程序也绝不亚于那些单独成章的游戏节目。《SSF Ⅱ》、《DBZ 武斗传》、《大盗伍佑卫门》、《饿狼传说》等节目在近几年的游戏排行中也占取了绝大多数的席位。

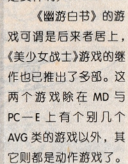


在日本动画、漫画界，近年来名声最为显赫的是《幽游白书》及《美少女战士》。且不去论它们的

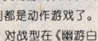




漫画书销量如何如何的夸张，仅在近几年的动画各部门的奖项，这两部作品就占去了近一半。更甚的是《幽游白书》中的飞影与藏马竟"霸占"最佳男性角色奖死死不放。美少女战士水野亚美也只是在九三年的排位中败于"我们可爱的女神"——贝璐。(好啊！到底是女神啊)



《幽游白书》的游戏可谓是后来者居上，《美少女战士》游戏的继作也已推出了多部。这两个游戏除在 MD 与 PC—E 上有个别几个 AVG 类的游戏以外，其它则都是动作游戏了。



对战型在《幽游白



书》的游戏中占了绝对的主导地位。新采用的对战模式、华丽多姿的招术、细腻的动画使其受到相当好的评价。的确，"邪王炎杀黑龙波"以及"风华圆舞阵"等招式除了具有相当可怕的攻击力之外，也能在一定程度上满足视觉效果的要求，使玩者产生一种类似看动画片的感觉。尤其是3DO的《幽游白书》更是发挥了硬件优越的性能使其剧情画面不亚于剧场版动画。

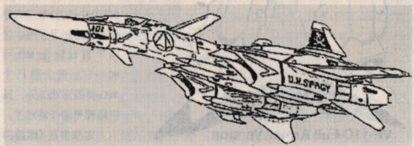
相反的，漫画却走着下坡路。自九二年后富木坚义博制作漫画时似乎都不打草稿，真不知是水平上升到了某种境界还是在偷懒。动画剧场版预计每年推出一部。作画监督由原来的阿部纪之换成了饭岛正腾，销售量至九四年的《冥界死斗篇——炎之绊》为止，与游戏一样，基本保持着上升着的趋势。

相比较之下，《美少女战士》的游戏较为简单些。闯关与对战两种形式同时存在。游戏历程也很平淡，主要以鲜明的色彩、艳丽的人物取悦于女性玩友(原本就是少女漫画嘛)。

近年来虽然被称作RPG的时代，但作为绝大多数玩家入门的动作类游戏，仍有着相当多的拥护者。与漫画、动画密切的关系，更是吸引了众多的漫画爱好者加入了玩家的行列。再加上设定上不断推陈出新，使得动作游戏长盛不衰，大有与RPG游戏决一雌雄的态势。面对这种趋势，RPG类游戏又在干什么呢？

《3×3EYES》

九五年首期《**アニメディア**(动画影视)》杂志的首页，由《BLUESEED》中的主人公猫目的草薙与藤宫红叶向读者拜年。高田裕三也确应大红大紫了，而对于其作品，应是《3×3eyes》更为大家所熟悉。



原版单行本出版了二十卷左右，高田裕三笔下的人物造型与故事都十分吸引人。天真无邪的三眼族少女佩(三百岁的少女？)与好象总是闭着眼笑的藤井八云(高田裕三总爱把人眼画成猫那样吗)。这便使消费者毫不吝于掏腰包，因而《3×3eyes》在周刊《青年杂志》中连载不久就夺得了讲谈社少年组漫画奖的首位。

自91年BANDAI为《3×3eyes》制作了第一部OVA——《转生之章》之后，随着漫画的连载，《八云之章》、《采生之章》以及《迷走的章》也相继推出。制作剧场版的可能性也很大，《3×3eyes》的爱好者可以为其早日出现在国内电视屏幕而祈祷了。

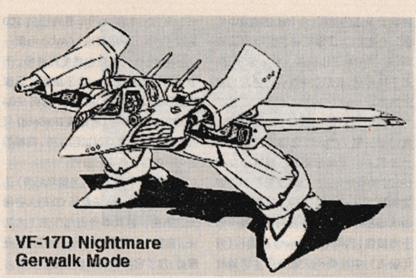
最早的游戏，是九二年春MEGA CD发售的《圣魔传说》，内容基本以漫画单行本第三至第五卷为主。凭着CD大容量作后盾，整个游戏穿插着近三十分钟的动画。台词也由原来动画片中的配音演员来完成，有点象看动画片一样。另一个是NEC的PC—E在九四年夏推出的SCD游戏——《三只眼变成》(AVG)与前一作品相距二年，水准自然要高许多。不少人对其的评论是：等于重新让玩家观赏一次《3×3eyes》的动画片。而SEGA为SATURN准备的《碧奇魂 BlueSeed》又会如何呢？大家可以试目以待，遗憾的是——钱包里好象已没有……

这样看来，SFC的《圣魔降临传》的确是很软弱了。8M毕竟与CD的大容量无法抗衡。游戏本身的制作未下大功夫，迷宫十分繁琐，结尾画面简直是在敷衍，为了它而废寝忘食真是不值得。

除以上三大类型游戏之外，其它类型的游戏与漫画、动画也彼彼皆是，实在没有篇幅一一列举。最后要提一下的，是八八年集英社为周刊《少年JUMP》创刊20周年制作的纪念性游戏——《英雄列传》

以出版各类漫画杂志而闻名的集英社，对于中国漫画爱好者应不是个陌生的名词了。其出版的周刊《少年


VF-19 KAI FIRE VALKYRIE
Gerwalk Mode

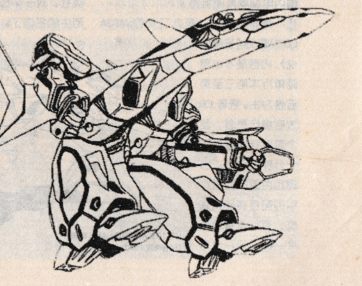


VF-17D Nightmare
Gerwalk Mode

JUMP》自六八年创刊至今已成为有六百多万册发售量的热销杂志。《英雄列传》在漫画及游戏两方面都可谓是一个大集结了。

角色由该年在《JUMP》上连载的二十部漫画的主角们中选出，有大家熟悉的悟空（小）、星矢、寒羽良（牙羽獠）、JOJO 等。游戏类型是将 ARPG、RPG、AVG 结合在一起的“大杂烩”形式。《英雄列传》在国内推出时，已有《七龙珠》及《圣斗士星矢》等漫画在大陆发行，但除小悟空与星矢之外，对与其它的角色了解就很少了。笔者当时也无法理会为什么有个好色的家伙被女孩用大槌追着打……

PART Ⅴ到这儿 END 了。关于下个 PART 的内容，主编已敕令必须将漫画、动画与游戏的真正关系作一明确“坦白”，以便将这一话题作个“了断”。好了，对此有兴趣的玩友，下次最终篇再见。



附录：日本第 15 回（’92）动画各部门颁奖状况

（1994 年《ANIMAGE》杂志 2 月号发表，合计：10952 票）

声优（配音）部门	得票
(1)林原惠美——RANMA(女)(乱马 1/2)、藤宫红叶(BLUE SEED)、佐伯伦子(DNA²)	1423
(2)三石琴乃——月野兔(美少女战士)、泽口小梅(BLUE SEED)、不知火舞(饿狼传说)	804
(3)久川绫——水野亚美(美少女战士)、斯库鲁特(我的女神)、妖子(魔物猎人妖子)	551
(4)草尾毅——特兰克斯(龙珠 Z)、樱木花道(SLAM DUNK)、特利·柏格(饿狼传说)	545
(5)关俊彦——穆斯(乱马 1/2)、孔雀(孔雀王)、依平(天空战记)	415

最高奖部门（最优秀作品奖）	得票
(1)美少女战士 SALOR MOON	2618
(2)幽游白书	991
(3)红猪	597
(4)魔法公主	546
(5)妈妈是小学四年生	529

人选作品部门	得票
(1)追逐恋情！露娜的最凶日！(美少女战士)	641
(2)再见美纪(妈妈是小学四年生)	632
(3)心中的哭泣(美少女战士 SALOR MOON)	537

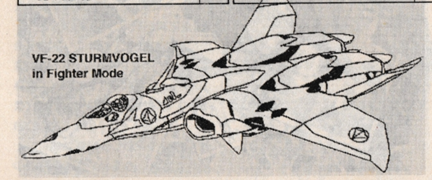
动化歌曲部门	得票
(1)月光传说(美少女战士)SALOY MOON	1377
(2)微笑的爆弹(幽游白书)	704
(3)风的未来(传说的勇者达·卡恩)	470
(4)梦幻之记忆(绝对无情·莱吉奥)	379
(5)魔术师的梦想(魔法使雅达蒙)	364

男性角色部门	得票
(1)飞影(幽游白书)	702
(2)早乙女乱马(乱马 1/2 热斗篇)	583
(3)藏马(幽游白书)	565

女性角色部门	得票
(1)水野亚美(美少女战士 SALOR MOON)	1368
(2)月野兔(美少女战士 SALOR MOON)	837
(3)桃·明姬(魔法公主)	686

历代基本获作品部门（荣誉作品奖）	得票
(1)风之谷的娜茜卡	1076
(2)美少女 SALOR MOON	1025
(3)不思议的海之兰莉雅(蓝宝石之谜)	849

历代基本获奖角色部门（荣誉角色奖）	得票
(1)娜茜卡(风之谷的娜茜卡)	1258
(2)兰莉雅(不思议的海之兰莉雅)	760
(3)水野亚美(美少女战士 SALOR MOON)	637



VF-22 STURMVOGEL
in Fighter Mode



告白
青少年流行文化

四月，正值樱花盛开之际，一批热心投身于漫画，动画与游戏事业的青年，由日本各地聚集到位于千代田区的东京动画学院，接受专业课程的培训。在那儿，分门别类有十个学科供学员选择。其中，以漫画家养成科、(计算机)游戏设计科、动画声优(配音)及动画影视科最受学员青睐。

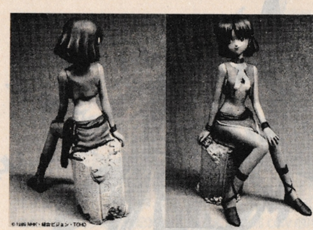
真有意思啊，游戏设计与漫画制作的授业竟要挤在动画学院中进行。游戏、漫画与动画之间的关系确是值得进行一番探讨了，只是一时间很难找出头绪来。s 最好的，就是老老实实地做一次配对的游戏，那么，第一对入场的 Partner 是：

漫画 & 游戏

若仔细想一下自己所玩过的游戏有多少是由漫画改编而来的，又有多少游戏也出版了漫画之后，你对漫画与游戏的关系是否已略知一二呢。

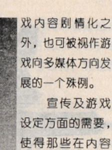
最主要的是内容上的移植与改编，这样的例子已比比皆是了。活跃于各个游戏中的漫画人物为提高玩者的兴趣确有不可磨灭的功绩。





在漫画游戏化的过程中，原作中剧情以及人物性格等设定给游戏带来的影响，使玩者在紧张的作战之余也可体会到许多一般游戏中无法寻找到的乐趣。《DBZ》中无敌的弥次郎兵卫、《朱猫团的秘宝》中天道茜最强的奥义"暴炎拳"比乱马的"飞龙降临弹"的攻击力要高出二三倍。这些，无疑都是原作构思所带来的优越之处。不过，痛苦之处也在所难免。《第三次机器人大战》的第五话中，即使将 PG—02 摧毁，其仍旧是要被 DC 部队夺取的。可恶啊！不存在的东西竟也能被强夺，是不是有些怪异了。

游戏的漫画化，只是初具规模，虽作品繁多，而能进入正规漫画市场的却为数不多。偶尔杀出的几员猛将，是村烈的《龙的战士》、曾在《GAME 集中营》中刊登的《街霸》及六月十三所作的《妖子》。

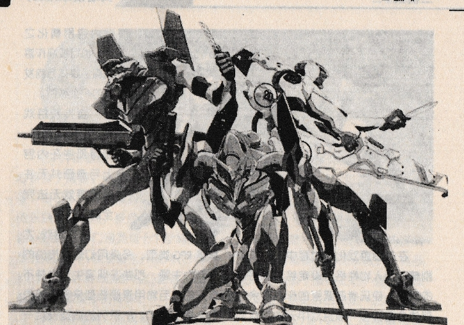


游戏的漫画化，除一方面为游戏中的角色塑造了鲜明的个性以及使游戏内容剧情化之外，也可被视作游戏向多媒体方向发展的一个殊例。

宣传及游戏设定方面的需要，使得那些在内容上与漫画并无往来的游戏无法完全脱离漫画。

多数游戏，尤其是 RPG 类型，多采用幻想或传说的内容为主题，那些在现实生活中并不存在的人与物用漫画造型来表现确是再合适不过了。FF 系列的造型设定一直由天野喜孝担任，他的作品在日本漫画界一向以独特怪异的风格著称。担任《DQ》系列主要造型设定的鸟山明，国内的漫画族已无人不晓了，其在漫画方面的造诣，自然是勿庸置疑的。慕名而来的玩友，也形成了"勇者"热潮。的确，文字与数据宣传的效果，





时常是比不上一张精美的插图海报所带来效应。因此,也应运而生了一批为游戏服务的漫画家。ラるレ原智志为《秘密花园》、《VALKEN》及《梦幻模拟战》等游戏制作的插图被国内不少漫画杂志拿去装点"门面",有了这些出色的漫画家,实在是为游戏增添了不少的魅力。

漫画 & 动画

许多人都认为漫画与动画是一对孪生兄弟,既然是兄弟,就应有长次之分,那么,哪位是兄,哪位是弟呢?

欧美的漫画与动画史,历时长远且关系复杂,实在是难以考证。现仅从在制作数量方面占绝对优势的日本来看,通过对多数同名漫画与动画作品的制作日期的比较之后,基本上可以下"漫画是老大"的结论。前几篇中提到的《DBZ》、《乱马 1/2》、《机动战士GUNDAM》都是这样。漫画作品被制成动画片的形式称为"动画化"。但也并不是所有的漫画都可一帆风顺地进行动画化,漫画动画化的前提是漫画作品必需达到一定的销售量。动画制作商更愿意为那些受欢迎的漫画进行动画化以保证好的销路,而哪些未受好评的漫画永远只能是"处女"了。

漫画主要通过特写、风格、特殊效果的绘制,给读者留下深刻的印象。从线条的笔触及画面取景角度更是能了解到作者高超的绘画水平及独特的匠心,《阳光少女》、《APPLE SEED》等都是极为出色的作品。

与漫画不同的,动画片则以层次丰富鲜明的色彩与大幅度的动态取悦观众,尤其是画面切换,马斯克(闪光

效果)及音响效果等技巧都是漫画所无法表现的。大友克洋的《AKIRA》、荻野真的《孔雀王》都很出色地利用了这些表现技巧而取得了相当好的视觉、音响效果。

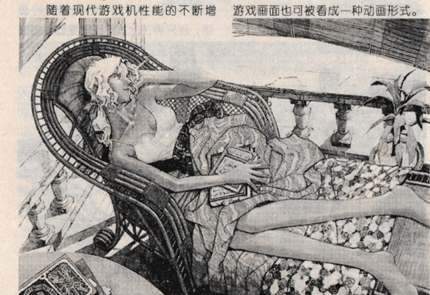
对于同一部作品的漫画与动画片,哪一个会更好些,这是许多人关心的问题。但因个人的口味不同,基本上可以说是众说纷纭了。笔者个人的看法是《DB》及《CITY HUNTER》等的漫画比动画更为出色。相反的,《机动战士GUNDAM》与《罗德岛战记》等动画片比漫画要精彩得多。具体的因制作人员的水平以及投入的资金而异。比如神志那弘志(91年以后《CITY HUNTER》动画版的作画监督)的作画水平实在与北条司无法搭脉,剧场版动画一定比TV版来得精细得多。

游戏 & 动画

随着现代游戏机性能的不断增强,象"原画"、"动画"这类动画业独有的名词也开始闯入了游戏的STAFF。忽然地心中涌起一阵莫名恐慌,难道游戏会取代动画业?

在接着往下谈之前,有必要先区分一下动画与动画片这两个不同的概念。可以说,动画片只是动画的一种形式。相比之下,动画的外延要大得多。正如电视中GAME BOY的广告也是动画,但它无论如何也称不上一部动画片。而CCTV的片头相信不会有人说它是一部动画片,而它却地地道道地是一种动画。

多数人都知道动画制作是利用了人类视觉影像残留的原理(龟仙人的残像拳好象也是如此)。而游戏中人物的奔跑、跳跃,以至于各种丰富多姿的动作也是基本仿照了动画这一技巧,所以游戏画面也可被看成一种动画形式。





最可以体现这种说法的，就是对战型的动作游戏了。因为此类 游戏无论是角色分辨率，或是人物的比例，都遥遥领先于其它类型的游戏。所以其对动作细节的刻画，也要求更为透彻。

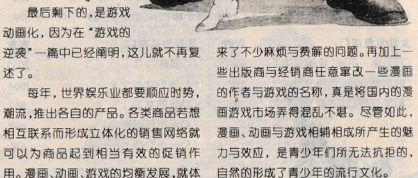
一个好的对战节目，首先给人留下的印象，就是动作的力度，速度与流畅感。能否将动作的这些基本特性表现出来，主要取决于对动作过程的动画处理。如同动画片所采用的动画技巧，利用每秒钟显示不同帧数的画面来决定动作速度的快慢，以变形的手法来处理动作的力度感，而只要对动作过程的动画处理得当，就基本能保证动作的流畅感。灵活地遵循了这些原理的《侍魂》及《街霸》系列，都给玩者留下了极为深刻的印象。《VR FIGHTER》利用人类真实的动作与动画技巧配合后，更是将动作的力度速度与流畅感表现的淋漓尽致。其效果足以使初次见到它的人，为此感到惊讶了。

利用动画片来展示游戏的内容，的确是游戏发展的一大进步。游戏中如要呈现类似于动画片中的那种画面，且只需在十六位机的基础上加以



CD—ROM的支持，就可以初步实现了。之所以说是初步实现，那是因为16位的CD游戏在色彩数与解析度方面，仍受到主机性能的束缚，而无法与正规的动画片画面相比。

十六位机的缺陷，现已基本被三十二位游戏机的高性能所弥补。利用其动画再生机能，三十二位游戏已能维妙维肖地仿造出动画片中画面。因此表现游戏内容的情节，在许多游戏中已由动画片取代。紧张作战之余欣赏美丽的动画片，真是再美妙不过了。



最后剩下的，是游戏动画化，因为在“游戏的逆袭”一篇中已经阐明，这儿就不再复述了。

每年，世界娱乐业都要顺应时势，潮流，推出各自的产品。各类商品若想相互联系而形成立体化的销售网络就可以为商品起到相当有效的促销作用。漫画、动画、游戏的均衡发展，就体现了这一现象。被称作“经济动物”的日本人，更是将这类的经营方式视为漫画、动画、游戏及模型等众多行业的发展趋向与模式。可惜它到了中国大陆后，却发展得有些畸形。如漫画游戏踏足于漫画之前，这自然给消费者带来了不少麻烦与费解的问题。再加上一些出版商与经销商任意窜改一些漫画的作者与游戏的名称，真是将国内的漫画游戏市场弄得混乱不堪。尽管如此，漫画、动画与游戏相辅相成所产生的魅力与效应，是青少年们所无法抗拒的，自然的形成了青少年的流行文化。

至此，本人有关漫画、动画与游戏的话题，应该画个句号了。唯一意犹未尽的，是社会上对青少年流行文化存在的一些偏见。的确，漫画、动画与游戏都或多或少地存在着一些弊端。然而，大千世界中有什么事物是十全十

附录：日本第16回('93)动画部门颁奖状况

（95年2月发表于杂志《アニメージュ》　共计13680票）

历代基本获奖作品部门(历代优秀作品):	票数
(1)幽游白书	1127
(2)风之谷的娜茜卡	1111
(3)美少女战士	803

男性角色部门	票数
(1)藏马(幽·游·白书)	1149
(2)飞影(幽·游·白书)	1094
(3)泰拉(无责任船长泰拉)	947

声优部门(配音):		票数
(1)林原惠美	佐伯伦子(DNA²)、女乱马(乱马1/2)、洋助(相聚一刻)	1347
(2)三石琴乃	口小梅(BLUESEED)、卡琳(银河英雄传说)、不知火舞(饿狼传说)	856
(3)绪方惠美	藏马(幽游白书)、小宇莎(美少女战士S)、三彬淳(足球小将)	851
(4)久川绫	列欧娜公主(达依大冒险)、水野亚美(美少女战士)、阿玲(万能文化猫娘)	816
(5)国府田玛利	おキヌ(GS美神)、尤金(忍者乱太郎)、埃米(超时空要塞MACROSS Ⅱ)	606

アニメ歌曲部门:	票数
(1)月光传说(美少女战士セーラームーン)	1113
(2)さよな bye bye(幽游白书)	713
(3)あなたた！ナ见つめてる(SLAM DUNK)	663
(4)Just think of tomorrow(无责任船长泰拉)	658
(5)My Heart 言ム出せなム、Your Heart 确かめたム(我的女神)	579

女性角色部门:	票数
(1)贝璐·丹迪(我的女神)	1089
(2)水野亚美(美少女战士)	1081
(3)雅达蒙(雅达蒙)	740

最佳作品部门:	票数
(1)幽游白书	2053
(2)美少女战士R	1804
(3)我的女神	869
(4)无责任舰长泰拉	694
(5)美少女战士	618

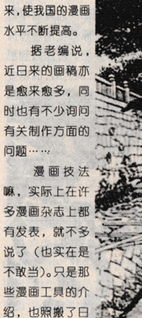
美的呢？另一方面，漫画、动画与游戏是大家都喜好着的文化，如何把握好自己的流行文化，使其有利的一面得到发挥，是现在的青少年们的一个课题。好了，别人怎么说就别去管了。漫画、动画与游戏陪伴我们度过了许多美好的岁月，无论是高兴时，还是痛苦时，这一点——确是事实。



且把金针度与人

大墙画廊刊登也有好几期了。攻关之余，终于也有了涂鸦的地方，实在令人……

我国过去有一首诗说：“绣取鸳鸯凭君看，莫把金针度与人。”意思是漫画你尽可以欣赏。至于怎么画的，对不起，不晓得。这种想法对现代人而言是太保守了。我们希望大家把金针、银针、铜针都献出来，使我国的漫画水平不断提高。

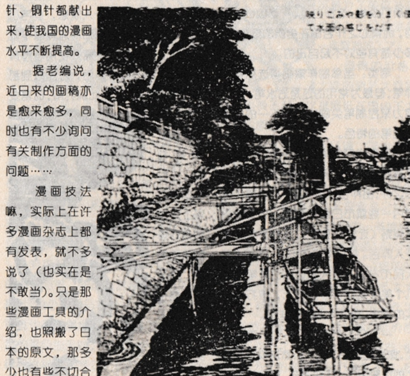


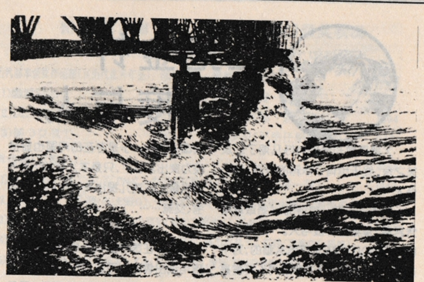
据老编说，近日来的画稿亦是愈来愈多，同时也有不少询问有关制作方面的问题……

漫画技法嘛，实际上在许多漫画杂志上都有发表，就不多说了（也实在是不敢当）。只是那些漫画工具的介绍，也照搬了日本的原文，那多少也有些不切合我国的实情。于是存在的问题也显得较为突出。以下，只是本人与WD的一些见解，在这儿提出来，仅供大家参考、交流……

工具材料篇

纸：在国内基本上是没有漫画原稿用纸出售的，而各位也并非什么职业漫画家吧，那就别过于认真了。虽然





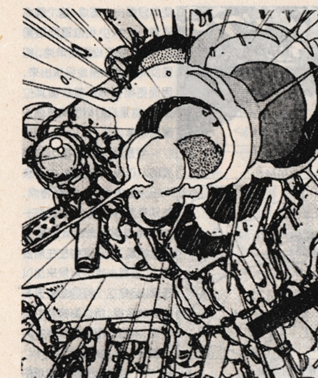
可以选择的范围很大，但按照大墙画廊所订规格，选择白净、平整的纸张即可，而精心之作若画在劣质的纸张上，多少是有些对不起自己的。

笔类：虽然制作漫画可选用数十种笔，但最为常用的还是沾水笔。利用腕力来控制笔尖画出粗细不一的线是这类笔的特色。

日本生产的笔尖，许多方面满足了漫画的需求。除了手感舒适、线条流畅之外，品种也极为丰富。此类笔尖在国内一些城市已能购买到，如上海的福州路（近外文书店），不过价格实在令人咋舌。每只笔尖的价格，均在十元人民币左右。本人就因为三支笔杆及几个笔尖就花费了近百元，故打算购买的读者，最好有些心理准备。

一个日本产笔尖及一百个国产笔尖，您愿选哪一个呢？当然这仅是数目上的比较罢了，这种时刻，国产笔尖便显出了极为诱人的一面。一毛几分的价格自然是便宜得令人欣慰，但与日本产笔尖与身俱有的那种流畅感不同之处是，国产笔笔尖需要使用者将其在纸上磨练一段时间后，才能感到那么一丝流畅感，在达此境界前，时常要提心吊胆地防备纸张被划破。（目前国内市场上较多的是灯塔牌绘图笔尖，外形及性能相当于日本的丸笔尖）至于在“质与





量”之间究竟应选择哪一个，建议消费者按自己的实际情况去判断才是上策。

画稿经过缩小后，线条变得很细，若是抱怨自己画出的线太粗的读者，也可尝试使用针笔及签字笔。它们的作用是可以画出粗细固定的线。当然，笔尖从粗到细有许多规格，最细可以达到 0.1mm 以下。

麦克笔及记号笔是涂大面积色块的最佳用笔。象贝吉塔那种黑色的服装，用黑色的记号笔涂就很方便。有的读者也采用黑色钢笔去涂，若是小面积的黑色也无妨，若遇上大块黑色，这样做就极为辛苦了，而且会产生染色不均的负面效果。

网纸：这是许多人关心的问题。

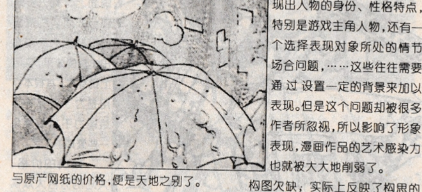
所谓网纸是把点和线及一些复杂图案印刷在透明的软胶片上，再用粘合剂粘好。使用时将底纸撕去后覆于画面上，刻去多余部分即可。画漫画时可利用它来创造出丰富的效果，实际上说穿了，其根本作用是为了要弥补手绘能力不足及避免一些繁琐的工艺。

昂贵的价格，大陆的劳苦大众实在是消费不起，这是网纸在国内不太露面的原因之一。

面对这种恶劣的环境，国内的漫画爱好者创造出许多替代的办法：有用电脑打印的，有用白纸复印剪贴的。本人与 WD 也是众多探索者之一。这儿向大家介绍 WD 策划的一条捷径：

基本材料是喷绘（喷笔画）用的遮挡纸。那是种单面具有粘性的透明胶纸，复印上网点后与标准网纸无太大差异，使用时也可采用相同的操作手段（包括刮网、叠网）。进口遮挡纸价格每卷在百元之下，可裁成 20 张左右，相当每张五元的成本。虽仍是高了点，但





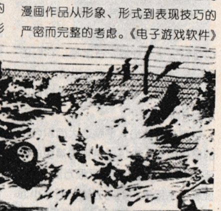
与原产网纸的价格，便是天地之别了。

构图构思篇

综观已刊出的几期大墙画廊作品，感到构图欠缺是一个普遍存在的问题。一幅美术作品的构成，包括形象、构图等因素，缺一不可。由于作品大多数表现的是游戏主角的形象，属于肖像画的范畴，可能是这个原因吧，多数作品都忽略了构图问题，作品因此而显得不够完整。其实，肖像画仍然也有一个构图——人物形象的大小、姿式动态、布局位置、背景处理等问题。即使你只画一个圆点，这个圆点还有一个大小和位置问题需要考虑，往往画面越单纯，构图反而更加突出地显示出来，因而更需要你反复权衡其位置，也就是说对构图需要你去深思熟虑。

背景的处理也是十分重要的。作为肖像漫画，为了表现出人物的身份、性格特点，特别是游戏主角人物，还有一个选择表现对象所处的情节场合问题，……这些往往需要通过设置一定的背景来加以表现。但是这个问题却被很多作者所忽视，所以影响了形象表现，漫画作品的艺术感染力也就被大大地削弱了。

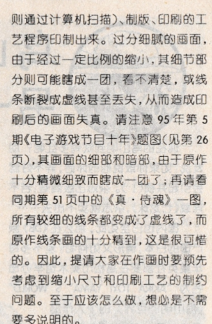
构图欠缺，实际上反映了构思的薄弱。构思，用时下流行的一句时髦话来说，就是创意、策划，即你对自己的漫画作品从形象、形式到表现技巧的严密而完整的考虑。《电子游戏软件》



95年第5期第6页刊登仲伟强画“哈哈，我也有32位机了！”这幅漫画的构思就十分巧妙，妙就妙在作者利用数学的加法或乘法原理，构思出“一位‘烧友’的梦想——用四台FC‘钉’起的‘32位’机”。GAME玩友一望而知，这是不可能的，因为局部之和并不等于整体。但它又是可能的：不可能发生的事物在“梦想”中成为现实，自有其合理性。此幅作品极生动地刻划出一位电玩“烧友”对GAME的痴迷，并于荒诞中使观者感受到令人忍俊不禁的“黑色幽默”。这种神思妙构便是漫画的魅力。

画面效果篇

大墙画廊上刊登的作品，皆是以原画经一定比例缩小后印刷而成的。缩小后的画面，线条比原画要细——缩小的比例越大，线条越细。这样便会出现一个问题：倘若原画结构过于繁琐细碎的话，缩小后就可能造成画面，尤其是细部难以辨认。这是显而易见的。还有另一个方面，大多数画作者可能并不了解作品需经照相分色（现在多采用电子分色，如果是线面结构的黑白画一般



则通过计算机扫描）、制版、印刷的工艺程序印制出来。过分细腻的画面，由于经过一定比例的缩小，其细节部分则可能睹成一团，看不清楚，或线条断裂成虚线甚至丢失，从而造成印刷后的画面失真。请注意95年第5期《电子游戏节目十年》题图（见第26页），其画面的细部和暗部，由于原作十分精微细致而睹成一团了；再请看同期第51页中的《真·侍魂》一图，所有较细的线条都变成了虚线了，而原作线条画的十分精到，这是很可惜的。因此，提请大家在作画时要预先考虑到缩小尺寸和印刷工艺的制约问题。至于应该怎么做，想必是不需要多说明的。





鸟山明的另一个世界

现在的鸟山明到底有多红呢？朋友说：如果你敢说他的坏话，弄不好就会引起共愤(！)。杂志出版商道：若不连载《七龙珠》，杂志就卖不出去……

国内也已至如此，那么在《DB》原产国的日本，情形又如何呢？差不多每年集英社都要在高松市美术馆举办命名为"AKIRA TOYI YAMA'S WORLD"(鸟山明的世界)的个人作品展览。另一个，是很久前就成立了的"鸟山明原画一保存会"，听名称便知道是收集鸟山明作品并加以保存的组织。除此以外，也有许多的鸟山明个人画集。这，仅笔者收藏的，就有两种不同的版本。

实际上，鸟山明的世界并非只是《DB》及《Dr SLUMP》。无论是个人画展还是著作保存会，或者是个人画集，都收录有《DB》与《Dr SLUMP》之外的许多作品。这其中，有超短篇的插图、有为杂志绘制的海报、还有即兴随笔。在这另一个天地中，为 GAME 制作的也占有了举足轻重地地位。

勇者斗恶龙(以下简称 DQ)86 年开始发售的游戏卡带，原名《DRAGON QUEST》，是以中世纪欧洲为蓝本的勇者类 RPG。

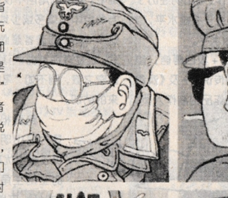
剧本由堀井雄二担任，导演为中村光一，杉山孝一负责音乐。仅仅这些，就已经称得上是阵容坚强了。在如此的基础上，再加上当时因《DB》而大受欢迎的鸟山明来执笔为游戏设计角

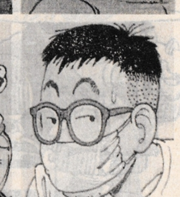


色们的造型，因而使《DQ》一举成为畅销卡带。以后接连推出的多部，也都纷纷创了热销的纪录。迄今为止推出的其第六作，仍旧保持了原来的制作内容，《DQ》迷及鸟山迷们又可忙活一阵子了。

很多鸟山迷们都不容放过这个节目，也有原来并不感兴趣的玩家一听是鸟山明设计的造形，就开始变得跃跃一试了。是什么如此强烈地吸引着玩家及读者们的注意力的呢？游戏中并未有鸟山明制作的插图，也不象《最终幻想Ⅵ》那样有角色的肖像，唯一可以看见鸟山明笔触的，只是游戏卡带的封面及宣传用海报之类的东西。当然，若有玩家指着游戏中由玩者操纵的那团色斑说："这是鸟山明画的。"那样的话，笔者也就无话可说了。归根到底，还是软件商们利用了玩者对鸟山明强烈的崇拜心理，这就象是卖不出去的汗衫 T 恤只要烫上鸟山明的插图就立即会变得供不应求一样。当然，笔者并不是说《DQ》卖不出去。这儿想证明的，只是鸟山明的作品为软件销售作出效应不可忽视。另外，鸟山明本身的功底也不可否认，若是叫漫画太郎这类"怪才"来担任造型设计的话，指不定会变成什么样子。

说出《DQ》的世界，形形色色的怪兽，也是其魅力之一吧。由堀井雄二勾勒出的角色雏形，经过鸟山明简炼地刻画，形成了相当富于变化的怪兽。就连以后其它的一些漫画作品，也都以此作为怪兽的蓝本。史莱姆可以说是《DQ》具有代表性的一种怪物吧，虽然看不出那种水滴状的东西有何可爱之







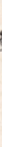
处，但也只能跟着人云亦云：嗯，好可爱……

《CHRONO 的时空之旅》

好象是爱尼克斯与史克威尔首次合作的游戏软件（？），同时也是鸟山明继《DQ》系列及《ACKMAN》之后的又一次尝试。嗯，用"尝试"这个词恐怕不太合适了，与游戏业合作、鸟山明经历了已不是一次二次了，至于绘画水平，也已达到了相当成熟的水平。

剧本是堀井雄二＋坂口博信，参与制作的还有《圣剑传说Ⅱ》及《浪漫 SA·GA》等享有盛名作品的制作人员，制作阵容可谓空前强大。鸟山明为游戏设计了跨跃于各个时空的 6＋1 名主角。也不知是因巧合或是其它什么的，好几位角色都似曾相识，主角 CHRONO 的发型怎样看都象是超级化了的赛亚人，MARL 绝对就是早一会儿的布尔玛，至于 LUCCA 总不见得说阿拉蕾象她吧。眼熟的角色不仅存在于友方，敌方角色中也或多或少地存在着。玩过这个 GAME 的读者想必也一定深有体会。难怪有朋友说：与其是 CHRONO 的时空之旅，倒不如"鸟山战士大聚会"来的贴切。

跨度相当大的时空背景为鸟山明的自我发挥提供了相当优越的条件。各个时空的主角造形与其所处的时代，环境都配合得天衣无缝，而且都相当具有各自的特色。KAERU 总让人想起"青蛙王子"那个著名的欧洲童话、ROBO 干脆画面一个机械人……对了，游戏中也存在着许多机械，这一点一定让鸟山明很兴奋了，他本人也表示要尽全力于设计的。大家也可以回头看一



下，大到黑鸟号，小到自行赛车，都相当具有迫力及趣味性不是吗？

其它

虽然《DBZ》游戏在国内高温不降，但在日本已渐渐离开了玩家们最热门的话题。漫画《DB》也一度落入平淡时期。这次先后担任《CHRONO 的时空之旅》及《DQ Ⅵ》这两部超级大作的造型设计，的确象 KING 君写的那样：将鸟山明再度带入一个全盛时期。

前段时间，对于鸟山明的表现，读者们也是众说纷纭。台湾的一些杂志评论，因《DB》后半的剧情设定而使鸟山明落得毁誉参半的地步。得到了如此的评价，近年来的鸟山明，究竟在干什么呢？

●《DRAGON BALL》连载，目前为止将近五百三十回。

●《DRAGON QUEST》五部的造型设定

●《DRAGON QUEST》TV 版动画造型设定

●应日本富士电视台特邀，担任儿童节目《APPLE POP》的造型设定工作

●个人作品《PING》、《小助与力丸》、《剑之介さま》动画化

●剧场版《DRAGON BALLZ》部分造型设定

●集英社《V JUMP》月刊彩页连载《阿拉蕾》，负责监修工作

●映画《SUPER SENSE STORY》造型设定

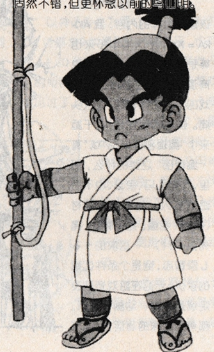
●《GO！GO！ACKMAN》造型设定及漫画监修

●应手辨模型商邀请，绘制模型样本（Q 版二战士兵为主）

●《CHRONO 的时空之旅》造型设定及漫画监修

●《DRAGON QUEST》第六作造型设定及漫画监修

以上，不难看出，鸟山明的确是够忙的了。不论你对他是抱有怨言，或者仍旧是崇拜得五体投地，等看完了这些以后再加以评论也为时不晚。鸟山明的确是有他自己的魅力才能吸引如此之多的事物的注意。同时，他也不是什么长着三个脑袋六条胳膊的怪物，现在的鸟山明已经不是以往那个可以将绝大部分精力都倾注于《DB》漫画中的鸟山明，作为曾经是鸟山明作品狂热爱好者的笔者想说：现在的鸟山明固然不错，但更怀念以前的鸟山明。





活跃！漆原智志

うるし原智志(本名:漆原智志)

1966年生于广岛县

曾在东映动画,アートランド等处工作。目前是アースワーク的雇员。他不仅参与动画的制作,而且以漫画家的身份活跃在游戏软件中登场人物设计及漫画连载方面。代表作有《レムネア传奇》、《极黑的翼バルキサス》、《クリスタニア》、最近作《プラスチックリトル》。

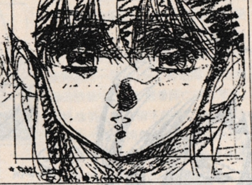
每期的"三栖人"栏目,该选择怎样的内容,我AKIRA = XYM在这半年多来也算是费尽了心机,既不能脱离漫画的轨道还得搭上游戏的车。如此,实在让人头痛。时常窜出些念头,干脆来个"编辑部的传说"或"真·编辑部"之类的什么,那里,既有乱马、良牙、也不乏游戏狂人,是最佳的题材(哎哟!老编。您干嘛!?痛死我了!!)……这次的うるし原智志,倒是个条件优越的家伙,无论在游戏造型设定或是漫画、动画等领域,都有相当深的造诣,可以成为"三栖人"栏目介绍的头号种子对象。那么,接下来就开始了。



《秘密花园》

PC—E的AVG类游戏,以校园内扑朔迷离的杀人事件为主题,由德间书店于93年12月上旬发售的SCD。

うるし原担任的工作是全部角色的造型设定。主角共有3位,分别是担任家庭教师并兼职侦探工作的须藤姬香、轻浮的青年矢萩健及事件被害人的妹妹都筑伊万里。游戏的内容是按着剧情的演变,更换合适的主角进行杀人事件的调查。



うるし原笔下的人物造型一向以超绝美艳而著称。这次担当《秘密花园》的造型设定,当然也不会例外。须藤姬香的端庄,都筑伊万里的可爱,都刻画地极为得体。此外,如目击者源樱子等事件的众多关系者的造型,也丝毫没有半点马虎,个个都清秀潇洒,仪表不凡。在如此的环境下进行游戏,让人感到:若不是杀人事件的话,这个世界真是太美好了。

AVG类的游戏,多数的游戏进程都是在一些固定的画面中进行一些问答选择。这样的游戏若要能吸引玩家,除了内容精彩之外,插图绘制的优劣就显得至关重要了。《秘密花园》中游戏历程用插图,多为うるし原作品的爱好者,也可乘此机会大饱眼福了。

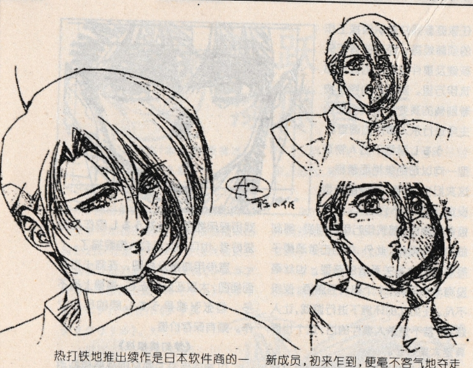
宣传用海报及插图,连同卡带封面插图,大致在四幅左右,数量上虽不多,但张张都是うるし原的尽心之作。颇有保存价值。



《梦幻模拟战》

以神话传说为题材的战略模拟游戏、世嘉SLG类最为人气的作品,也有PC—E CD的版本。うるし原为游戏设定的角色造型,相信大家都已在游戏中见过了。作为古典题材的游戏,うるし原也塑造出了大量战士,骑士及魔导师之类的造型。服饰及甲胄等的刻画,很多地方类似于他的其它的几部同类题材的动画。总的来说,便是相当地细致了。

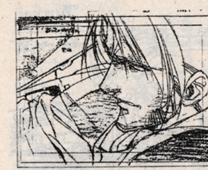
出色的游戏加上艳丽的造型,自然是能吸引更多的消费者,趁



热打铁地推出续作是日本软件商的一惯伎俩。这次美塞亚除了制作了世嘉版的《梦幻模拟战Ⅱ》之外，也于六月底相继推出了SFC的版本，游戏的水准也是提高了不少，而うるし原的绘图水平，比起一年前，也显得更为成熟。人物设定上除保留了部分角色以外（当然也重画过了），也新增了不少新的角色，尤其是敌方不少新成员，初来乍到，便毫不客气地夺走了最帅及最酷角色的排位，幸而克丽丝及那姆仍将最可爱角色的位子坐得牢牢地。否则，己方角色们的脸儿该往那儿搁才好。

与《Ⅰ》较大的不同之外除了战斗画面上显示的人物数量及大小之外，视窗中角色们的表情也会应故事情节发展而产生变化，悲伤、喜悦及横怒。连阵亡时也有相应的表情。如此优异的设定，一旦失去话，多少是缺乏了那么一份激情。

目前为止《梦幻模拟》系列的插图已制作了相当多的数目。其中的不少，在国内以往诸如《画王》一类的杂志中，被用来装点封面及各封的彩页。《梦幻模拟Ⅱ》的动画版的首映式于东



京、大阪、名古屋同时举行。

《VALKEN》

前面谈的两个游戏，一个是PC—E以现代为时代背景的AVG游戏，另一个是MD以古典传说为主题的SLG，现在提到的这个《VALKEN》是SFC版的ACT类游戏。看来うるし原是可以胜任任何时代背景人物造型设定的，因为此次的游戏一下子又切换成了未来的宇宙战争。

虽只是九二年美塞亚的作品，且只有8M，但其出色的美工，优秀的剧情，流畅的操作是至今也没有几个游戏能与之相提并论的，仍旧是画得相当仔细的作品。比起《梦幻模拟Ⅱ》的人物设定表，更多出角色们的档案及有关数据资料。

时代背景为2101年所爆发的战争，虽然战争双方都是地球的成员，但高科技的战争是将战场扩展至宇宙。主角JAKE BRAIN是作战机械人VALKEN的驾驶员。国籍为加拿大是极为罕见的设定。作为敌方角色登场的ALEF BERDACH少佐除了性格相当酷之外，容貌上也比JAKE帅气得多。

造型以外的插图，一共制作了四张。用来表现游戏两种不同的结局，便占去了两幅。完美的结局自然是JAKE从几欲粉碎的机舱中脱出与女友克莱娅拥抱在一块儿，另一种结局，是在母舰的残骸中，JAKE抱着阵亡的克莱娅，这场战争，给他留下的创伤永远无法愈合……与这两幅插图类似的画面，也安排在了游戏的END中，按着任务完成的状况，就能看到这两种不同的结局了。

《Amaranth Ⅱ》

日本个人电脑PC9801的RPG，由风雅公司制作，至今已推出了三部，但似乎只有Ⅱ

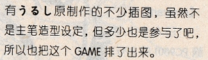




的造型设定是うるし原，女主角一对精灵般的耳朵很引人注目（类似于《罗德岛战记》中的迪度）

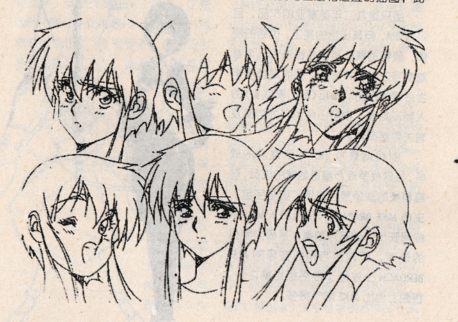
《斗神都市》

个人电脑的RPG节目，游戏的多幅彩图，看似见田龙介笔下的人物造型，实际上参与制作的人员很多，这其中就有うるし原制作的不少插图，虽然不是主笔造型设定，但多少也是参与了吧，所以也把这个GAME排了出来。



GAME BOY

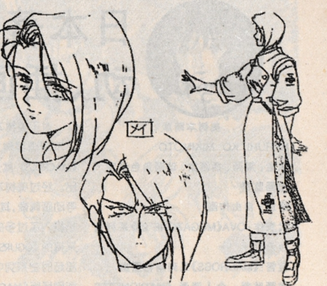
这是所有游戏插图中所占比例最多的份额，基本是归属于GAME BOY宣传用海报及其它的业务用插图。笔者粗略地查寻了一下，现有总的数目在三十幅以上，而且有新的作品不断问世，选用的题材也是多种多样，差不多各个类型的GAME BOY的节目都能在这里找到与主题相适应的插图，此



外，所有插图中角色都是美少女哟！

随心所欲地任意去干

原来从事试听初版动画片中登场人物声音的うるし原，至今已成为在游戏、漫画、动画等领域都有出色表现的著名漫画家。另一面，九三年后的日本，除游戏业进入了全盛时期，而漫画、动画业相继开始走起了下坡路，不少成了名的漫画家的作品开始显得粗糙起来，动画片制作中一些特技水平虽随科学水平的提高而日趋成熟，但总体的绘制水平及投入的精力却明显不如往日。在如此的情形下，うるし原仍能够不断提高自己的技艺，而且也从无粗制滥造的现象。他能够在日本的漫画、动画、游戏等业界逐渐活跃起来，想必也是自然的事。



每次看到うるし原的作品，都能深深地感受到他的个人风味，这也是其作品在作品林立的日本漫画界开辟出自己空间的众多原因之一。另一面，うるし原对于自己的作品，最基本的原则就是：

要干的话，就摆脱一定之规的约束，随心所欲地任意去干！完全无视历来RPG与歌颂英雄的幻想作品去干。



美树本晴彦

日本著名漫、动、插画家

HARUHI KO MIKIMOTO

职业：漫画、插画家、动画角色设定·作画监督

所属：自由作画

代表作：OVA《MEGAZONE 23》系列角色设定

监督:《MACROSS》系列角色原案

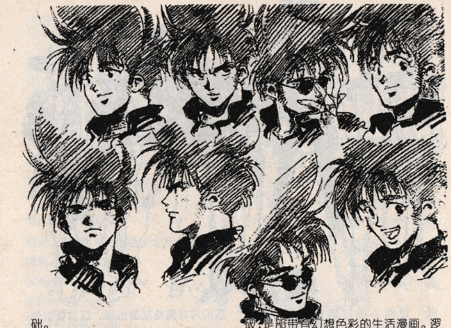
作画监督：个人漫画《MARIONETTE GENERATION》

OVA《GUNDAM 0080》作画监督

每每提到美树本晴彦，首先想到的，总是《超时空要塞 AMCROSS》(TV 版动画在国内播映时译为《太空堡垒》)。作为美树本的出道作品，同时又是日本漫画全盛时期的代表作，的确令人难忘。

对于美树本个人而言，为了能在日本动画界树立起自己的独特风格，《MACROSS》就是他最为尽心的一部作品。经过美树本的手所创造出的明美等动画偶像，其魅力至今不衰。也可能是投入了过多的精力的缘故，导致后来搞的《OGURSS》及《MACROSS7》等多部超时空系列中，未有一部能超越原创剧场版《MACROSS》的。再由另一个角度来看，《MACROSS》系列，经过美树本十多年的酝酿，一旦离开他的笔端，多少是失去了些原有的风味（九五年的《PLUS》由摩砂雪担任监督）。可以这么说吧：美树本为《MACROSS》创造了富有魅力的众多人物角色，而《MACROSS》系列则为美树本以后在漫、动画界的发展，打下了稳扎的基础。





在八五至八九年的几年期间，美树本与平野俊弘等合作了《MEGAZONE23》系列的 OVA

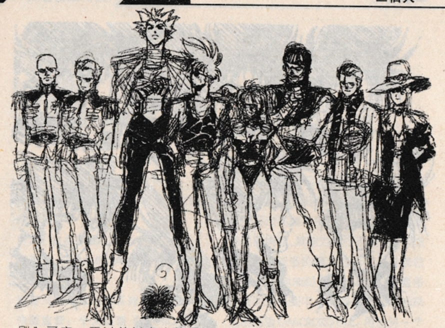
（无限地带 23)，美树本担任了“时祭夏娃”的造型设定及该片的作画监督取得成功后，他的创作方向开始趋向于多元化。

单纯为游戏用软件绘制的插图，与 WOLF TEAM(狼组）合作了两次，分别是《FZ WAR CHRONICLE AXIS》(FZ 战记）以及《AILE ROAD》。在游戏盒带的包装封面上就能看到了，是以粉彩为主的插图。

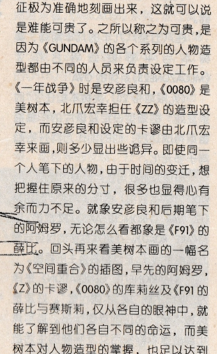
《MARIONETTE GENERATION》是译为“提线木偶”或“木偶世代”。好象是美树本第一部正规漫画作品。描写青年漫画家森野泉与女友平静的生活被突然闯入的一个偶人般的小女孩所打破，是部带有幻想色彩的生活漫画。逻辑的巧妙使这部作品不象普通的生活漫画给人以无聊的感觉。九二年在月刊《NEW TYRE》(新类型）上连载，后由角川书店 100％COMICS 出版了单行本（价格好贵啊！）

为小说绘制插图，是从月刊《DRAGON》开始的，后来也为朝日文库的小说《破岚万丈》等多部小说画了黑白插图，数目较多，难以统计了。

特别要谈的，是美树本为《机动战士 GUNDAM》系列绘制的插图。当然美树本也担任《机动战士 GUNDAM 0080》——WAR IN THE POCKET(口袋中的战争)的造型设定与作画监督的工作。对《GUNDAM 0080》中的角色极为熟悉也是自然。画好有关《GUNDAM 0080》的插图也就显得很平常了，并无什么“特



别"可言。不过美树本也接受过《GUNDAM 0080》之外的《GUNDAM》系列的插图，对于那些并不出自于自己手中的人物角色，他仍然能很快上手，并能将各个处于不同时代的角色的特征极为准确地刻画出来，这就可以说是难能可贵了。之所以称之为可贵，是因为《GUNDAM》的各个系列的人物造型都由不同的人员来负责设定工作。《一年战争》时是安彦良和，《0080》是美树本，北爪宏幸担任《ZZ》的造型设定，而安彦良和设定的卡谬由北爪宏幸来画，则多少显出些诡异。即使同一个人笔下的人物，由于时间的变迁，想把握住原来的分寸，很多也显得心有余而力不足。就象安彦良和后期笔下的阿姆罗，无论怎么看都象是《F91》的薛比。回头再来看美树本画的一幅名为《空间重合》的插图，早先的阿姆罗，《Z》的卡谬，《0080》的库莉丝及《F91 的薛比与赛斯莉，仅从各自的眼神中，就能了解到他们各自不同的命运，而美树本对人物造型的掌握，也足以达到



了令人钦佩的地步。

在各个领域中探索的美树本，最后将所积累的经验，仍旧运用回了动画制作上，接着前面的两部成名作之际，更是有许多作品缤纷出台，已有 PC－E 游戏版本的《AIM FOR THE TOP!》，OVA 版《沙罗曼蛇》及《PANGEA SANGOKUSHI》(异形三国志)等，而美树本的全盛时期，也随之无限期地推沿了下去。

高田明美

AKEMI TAKADA

职业:插画家、动画角色设定及作画监督

所属:自由作画人

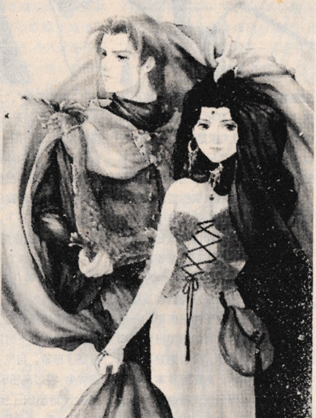
代表作:《福星小子》动画版角色设定、作画监督。《橙路》动画版作画监督、插图

《机动警察 PATLABOR》映画版角色设定、监督

《永远的芙莱娜》作画、插图

超任上有个以日本小说家星川秦子的原作为兰本 RPG——永远的芙莱娜，不知大家是否注意过。《福星小子》、《相聚一刻》(一刻公寓)及《机动警察 PATLABOR》、《橙路》这些极为人气的漫画作品与它们的游戏多少看过或玩过一些吧。以上作品的游戏及动画版所共同具有的特点，是有相当漂亮的人物角色，而且都是高田明美笔下的人物。

嗯？哼！有没有搞错啊，谁不知拉姆，音无响子都是日本漫画女杰高桥留美子笔下的人物。此外，泉野明及鲇川丸子分别是结城正美及松本泉这两位的漫画作品中的人物才对，连这些都不知道，竟然占着集中营的页码骗取稿费，实在是罪不可赦了……哇！大





家慢着点来啊。以上的确都是高桥留美子，结成正美及松本泉各自漫画原作中的人物。但大家是否注意到了，在以上漫画的周边产品(海报、年历、彩贴纸等)及动画中，拉姆的眼睛变得又大又圆，头发也由原来的虹色换成了单一的绿。而音无响子与鮎川丸子与原作中的变化，想必也不需要再多说了吧。这一切一切的变化，都是因为经过了高田明美的"整形"才产生的。

高田明美几乎是没有自创漫画作品的，她的僻好在于为已成形的作品绘制插图，并对原有的造型进行修饰以弥补原有的不足，所以她是真正名符其实的插画家。高田明美本人在日本插画、动画界到底有着怎样的地位呢？笔者手中一份资料的撰文中一连用了"奉若天皇"、"大姐大"与"龙头级人物"这三组词来形容。虽然听上运河有些肉麻，但仔细一想，似乎确实是那么一回事。作为插画家所备的实力加上许多原本知名度就很高的漫画作品再塑人物，使得高田明美的知名度不仅在日本高居不下。在台湾、香港等地，也是逐日水涨船高。八六年后，由，《B－CLUB》为她个人出版了《世界树》及《爱迷宫》等几本画集，更是让高田明美的名声大作。

前面也提到过了，高田明美为诸多原本造型并不讨巧(？)的漫画人物再塑了形象。且先不去讨论原先造型的优劣，经过高田明美的修改之后，原先的人物都成了炙手可热的迷人偶像，这一点，确是事实。从诸多的插图



中可以看到的，拉姆除了前面提到的变化之外，头上的那对鬼角，不是画得极小就是采用了鲜花或头饰之类的物件来遮掩。音无响子是越发地迷人了。经过这番改变之后，令人无法再将她与以往的身事联系到一块。高田明美是善于将水彩＋纷彩＋色铅笔这三种材料综合使用所产生的清雅风韵置于她的画上，同时也将一种浑然柔顺的美丽，极为自然地溶在每一张作品中。

除了插图以外，高田明美也参与了不少动画片的制作，剧场版《福星小子》、《橙路》、《机动警察PATLABOR》、《魔法天使》与《永远的鞭莱娜》都是具有代表性的作品。而有高田明美参与的动画片都是极受欢迎的作品，这一点也是无可争议的现实。有人说：高田明美的作品，除了收集画作之外，还收藏了一个人少年梦、理想，以及数也数不尽的美好回忆(似乎是女孩子的口气)。这种说法，相信多数喜爱高田明美作品的朋友，也一定会赞同，若是对其仍一无所知的话，下次再见到与她有关的作品，可不要轻易放过哟！





新宿车站的留言板写着“XYZ”

——北条司谈《猫眼》和《城市猎人》

北条司

(TSUKASA HOJO)

1959 年　3 月 5 日，福冈县小仓市(现九州市)生。

1977 年　毕业于私立九州工业高中，同年考入九州产业大学，艺术学部，设计学科。

1979 年　集英社周刊少年 JUMP，第 18 回手冢奖征试，《宇宙天使》入选。

1980 年　《我是男子汉》发表。

1981 年　同上大学毕业，《CAT'S EYE》周刊少年 JUMP 连载开始。

1983 年　《CAT'S EYE》在日本电视系列片动画化。

1985 年　《CITY HUNTER》周刊少年 JUMP 连载开始。

1987 年　电视系列动画《CITY HUNTER》于读者电视中开始放映。

连手冢奖都没听说过的漫画大外行学生

小时候，从来没有想过要成为一个漫画家，(那只是我偷懒的一个借口而已)就象父母很噜嗦在他耳边催着：“去念书，”而你就回答：“我要作漫画家，所以不必念了！”一样(笑)。虽然还算喜欢漫画，但却不太看，我只看电视。

到了中学时，不管电视或动画都完全不看，成天都在那儿啃小说。还有的，就是去看电影。

开始画漫画的最大理由是，中学三年级时，班里有个同学图画很好，而且都以漫画的形式来表现。受了那家伙的影响，就这样开始画漫画了，但在中途觉得“很麻烦”所以又放弃。

着手创作正规漫画，是在读高中的时候。以与几个朋友共同制作的方式进行，这就是我的处女作了。但是，这段也是没有结局就结束了。从那时我便开始看漫画与动画了，但看漫画





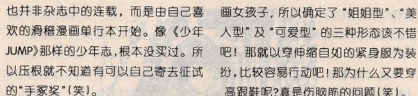












也并非杂志中的连载，而是由自己喜欢的滑稽漫画单行本开始。像《少年 JUMP》那样的少年志，根本没买过。所以压根就不知道有可以自己寄去征试的“手冢奖”(笑)。

进入大学后，因为朋友的介绍，进入了美术系学长负责的同人志＊中画插图及漫画，虽然下笔干了，但仍然是没有结局。

从头至尾完整的第一部作品，是送去参加手冢奖的《宇宙天使》。那是在大学放暑假时，每天晚上打工后回到家里，在空闲时由毫无主题的情况下，一个晚上一页画出来的。当画完二十七页时，朋友建议：“送到手冢奖去试试吧。”当时，我也兴致勃勃地回答：“如果入选了，就用奖金来请客!”于是匆匆画完了三十一页，一鼓作气地送去应试(笑)。就这样，得到“准入选”。所以才会开始画后来的硬派校园漫画《我是男子汉》。

那年夏天，画过一部小说改编的刑警故事，但被退稿。隔年在《少年 JUMP》中开始连载了《猫眼》(CAT'S EYE)。

连载《猫眼》时都是些辛酸的回忆

《猫眼》中的三位美女神偷，是与朋友们研讨之后所诞生的。大学毕业后，正为主题烦恼时，正好有数位同窗好友来访，他们提到“如果母亲是小偷，而父亲是警察那会怎样?”听起来似挺有意思，所以决定将夫妻换成情侣来定度。以三姐妹为主角，因为喜欢画女孩子，所以确定了“姐姐型”、“美人型”及“可爱型”的三种形态该不错吧！那就以穿伸缩自如的紧身服为装扮，比较容易行动吧！那为什么又要穿高跟鞋呢？真是伤脑筋的问题(笑)。

短篇《猫眼》在《少年 JUMP》刊登不久，编辑部的人来电话说：“猫眼”已决定连载，两天后请来东京吧?(笑)如此就正式来到了东京。

接着，《猫眼》开始了连载，因为差不多没有画过正规的漫画，所以相当辛苦(笑)。《少年 JUMP》也相当大胆，让我这样的大外行连载(笑)。我记得，第一次作双色稿＊时，连续好几天，整天都只睡一个小时左右，而且也都只是趴在桌上而已。终于完成原稿时，我躺在床上，看着眼前的瓦斯开关，心想，如果打开它的话，不就很轻松了吗(笑)。那时也不只是心里这样想，真的是很辛苦”。不过，当时若错失了这连载的机会，我的人生难道不就要脱离了这一行吗?真的很恐怖呢，自己是一个除了画画之外，什么也不知道的人……

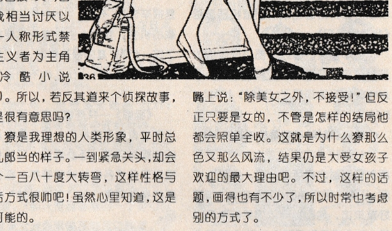
《猫眼》一共连载三年，这当中除了要考虑偷盗的技巧，如何隐瞒真面目的题材之外，还必需在一开始考虑设定下各式各样的伏笔等等，感觉上真的是部有着众多“手铐脚镣”的作品。

对我而言《猫眼》所留下的，只是些痛苦的回忆，真的(笑)。但是，也就是因为这部高难度设定的作品，才有

以后单纯设定的《城市猎人》(CITY HUNTER)。

在《城市猎人》中，我邂逅了獠*这位男性！

与当时担任编辑的人员商谈后，认为《猫眼》中的"老鼠"这个角色相当有趣。如果将它设定为持手枪的侦探，会如何呢?于是就这样开始了。



从一开始，就将獠设定为现实世界中不可能存在的色狼(笑)，因为我相当讨厌以第一人称形式禁欲主义者为主角的冷酷小说(笑)。所以，若反其道来个侦探故事，不是很有意思吗?

獠是我理想的人类形象，平时总吊儿郎当的样子。一到紧急关头，却会来个一百八十度大转弯，这样性格与生活方式很帅吧！虽然心里知道，这是不可能的。

《城市猎人》的世界，是一个只有美女的世界，委托人都是美女会比较有趣。这样，獠也会勤快一些。虽然獠嘴上说："除美女之外，不接受！"但反正只要是女的，不管是怎样的结局他都会照单全收。这就是为什么獠那么色又那么风流，结果仍是大受女孩子欢迎的最大理由吧。不过，这样的话题，画得也有不少了，所以时常也考虑别的方式了。

即使是挨了香的大槌后，表现出适度的愤怒，也只是漫画的剧情罢了！不过，也有读者来信问到："香到底把

大槌藏在哪里呢?"(笑)

事实上，在连载《城市猎人》时，并不存在特别刻意的设定，尽管让各个角色随意地发挥……如果不是那样的话，画《猫眼》十周就厌烦的我，不可能将《城市猎人》连载六年。但是，偶尔也有意料不到的情节出现，所以处理起来也会很棘手(笑)。

所以与其说是抓住了角色，倒不如说是我邂逅了獠这名男子。

很想作动画，这是现在最大的梦想。

故事内容的取材，必须有所根据。比如，曾描绘过用汽车空气袋捕捉犯人的情节，实际上，是因为我正好换了那种车。所以，不管是否立即会有用，我都会尽量的多看多听。如此，日积月累下来的东西，从中可以整理出许多非常理想的，而且也不会缺乏题材了。

《城市猎人》连载的过程中，每年都要发作一次"差不多可以终结了吧!"的病(笑)。如此当描绘到比较严肃的话题时，就会想到"该结束了。"比如描写到獠过去身世的那段，还有海坊主*与獠决斗时也曾想过"是最终回了吧!"(笑)但读者的反应过于热烈，编辑与工作人员说："还会继续吧!"于是，在各种方面来的集中攻击之下，"病"就不知不觉的痊愈了!(笑)

开展的故事中，很在意的是不要杀人。这可能是在说漂亮话，但在杀人后说："这是正义"。这样的情况，实在不想去画。然而任何事也都如此，像"爱就是这样，男女之间就是这样"等。严肃斥责的调调也不愿去描写，但就象"这样的事，你自己好好想想吧!"那样的感觉。

《猫眼》与《城市猎人》动画化后，我的感触很大。我也很喜欢动画，大学里也有自制动画片与电影。时常，我也偷偷地想着，有一天也做一下动画。"虽然是个美好的结局，但却有着难以释怀的哀愁"。这样有种不可思议风味的最后作品是最理想的，但用嘴巴说似乎很简单。

如果真能去干的话，我一定要实现去做。如果全部都一个人去做，而我又不懂专门的技术，只好在可能的范围去干，比如画原画之类的。

漫画家的我是梦、是现实、还是幻想……

漫画的工作，对我而言无太大乐趣。最大的乐趣，是在画完原稿后想："画得比以往更好了!"但在进行下次工作着手时，又会感到，仍是很糟，多加油吧!(笑)

时常想"如果多花些时间，构图会更好吧?"但自己的感性却无法带动描画的技术，所以总是认为画得很差。有时为了求得更好的画面效果，很想弄更大的风格，收纳所必要的内容，总想有过多的风格，这是在周刊连载，所不能满足的地方。

总是对自己说"画漫画是件苦差事"，但它更有自己有趣的一面。凭着那些方面，我以自己认为有趣的方式

来长期作画，能那样做，是件幸运的事。但有时也会感到漫画家在创造的并不现实的事情，突然间猛然发现"我的名字出现在杂志上，而有很多人都在欣赏它，所以不可以掉以轻心。"

《城市猎人》连载结束后，作为纪念，希望能送一块留言板给新宿车站，上面写着"XYZ"。

注解：

同人志：私人或合伙办的杂志，一般不属于正式出版物。

双色稿：日本杂志有单色、双色及彩色稿。双色稿一般在单色稿的基础上再增加一层单色淡彩。

獠：即"翔獠"，国内出版物译成"寒羽良"，港台等地译为"孟波"。

海坊主：国内出版物译为"海怪"。

WORKS OF TSUKASA HOJO

宇宙天使　79年第18回手场奖进入选作品

我是男子汉　周刊少年JUMP 80年8月增刊

三级刑事（原作·渡海风彦）周刊少年JUMP80年1月增刊

猫眼　周刊少年JUMP81年　29号

CAT' S EYE 周刊少年JUMP81年40号～84年　44号

宇宙天使　周刊少年JUMP 82年16号

城市猎人XYZ　周刊少年UJMP83年18号

城市猎人 Double　FRESH JUMP84年2月号

CAT'S EYE　周刊少年JUMP85年6号

白猫少女　周刊少年JUMP86年6号

CITY HUNTER 周刊少年 JUMP85年13号～91号 50号

SPLASH！周刊少年JUMP87年4月增刊　SUPER　JUMP

SPLASH！ Ⅱ周刊少年JUMP87年6月增刊　SUPER　JUMP

天使的赠礼　周刊少年JUMP　88年34号

SPLASH！Ⅲ SUPER JUMP 88年11月号

SPLASH！Ⅳ SUPER JUMP 89年4月号

TAXI　DRIVER（出租车司机）周刊少年JUMP 90年6号




GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新